99 € Canarias 3,14 €

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • DSi • 3D

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLA

Nº

# HOBBY CONSOLAS

## PÓSTER DOBLE







- Tomb Raider
- Mortal Kombat

→PREESTREN

## ¡ASÍ ES ZELDA EN 3DS

Te contamos to sobre Ocarina of Ti

→ESPECIA

## LOS MEJORE DE 201

Ya tenemos resultados vuestras votacion

¡EXCLUSIVA!

# TOMB RAIDER

¡Prepárate a pasarlo en grande sufriendo con la nueva Lara Croft!




→SUPLEMENTO DE REGALO

## GUÍA YAKUZA 4

¡Y los mejores trucos para todas las consolas!

→PS3 - XBOX 360

## RESIDENT EVIL

¡Primeras imágenes de Operation Raccoon City!





# EL KIOSKO DE MIC___MIC






PS3
XBOX 360.
XBOX LIVE




TEAM BONDI
SYDNEY • AUSTRALIA

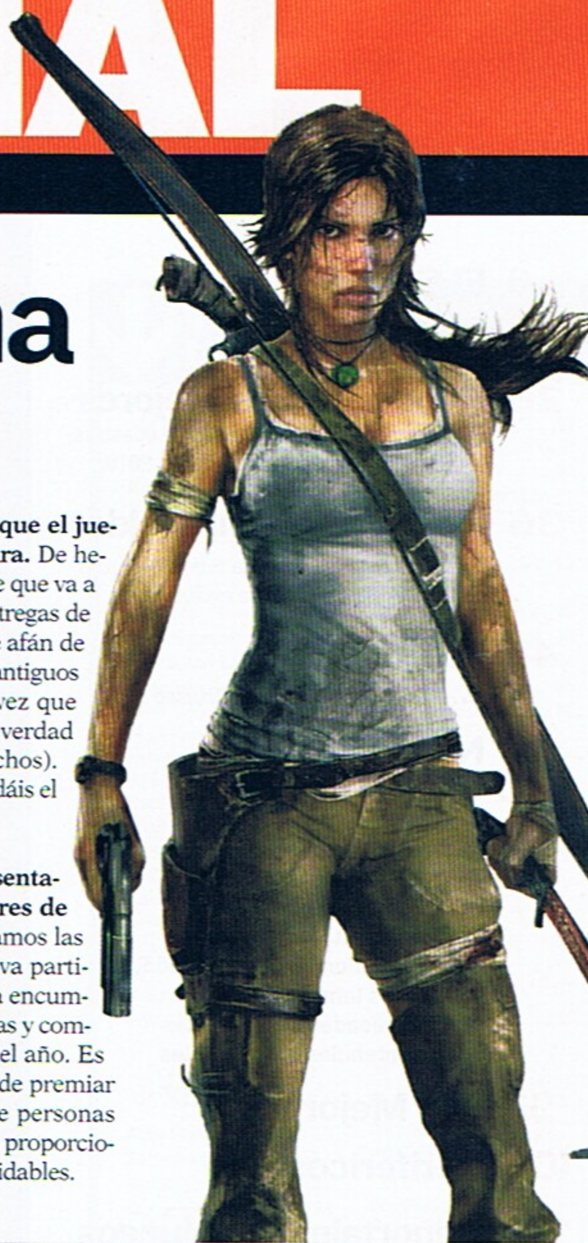




**MANUEL DEL CAMPO**
Director de Hobby Consolas

manuel@axelspringer.es

# Esta sí es una nueva Lara



**Supongo que la imagen de la portada ya os ha llamado la atención.** No es para menos. La Lara Croft que llega con el nuevo *Tomb Raider* es otra mujer, y no es un tópico. Se trata de un personaje mucho más real, menos preocupado de lucir sus atractivos y más de sobrevivir en ambientes muy adversos. Una chica de carne y hueso a la que veremos sufrir de lo lindo.

**Tras muchos años luciendo palmito, hacía falta un cambio.** La gente de Eidos, que de esto algo saben, han optado por el mismo camino que, por ejemplo en el cine, hemos visto tomar al Batman de Chris Nolan o al James Bond que da vida Daniel Craig: personajes reales, con un indudable componente extraordinario, pero humanos, que sudan, se hacen daño y las pasan canutas.

**Y nada de esto impide que el juego sea toda una aventura.** De hecho, tengo la sensación de que va a ser una de las mejores entregas de la saga. Y eso que en este afán de realismo y de dejar atrás antiguos clichés será la primera vez que no tengamos modelo de verdad (mal que nos pese a muchos). Bromas aparte, no os perdáis el estupendo reportaje.

**En este número os presentamos también Los Mejores de 2010.** Un año más, os damos las gracias por vuestra masiva participación que de nuevo ha encumbrado a los juegos, consolas y compañías más destacadas del año. Es sin duda la mejor forma de premiar el esfuerzo de cientos de personas que a la postre consiguen proporcionarnos experiencias inolvidables.



## LA REDACCIÓN



**JAVIER ABAD**
Subdirector
jabad@axelspringer.es

**Un premio muy merecido.** Tenía mucha curiosidad por saber qué juego eligiríais como el mejor de 2010, porque había grandes candidatos, pero estoy totalmente de acuerdo con vuestra elección final. No la voy a desvelar; prefiero que mantengáis la incertidumbre hasta leer el reportaje que publicamos unas páginas más adelante.



**DAVID MARTÍNEZ**
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

**Back to Skool.** Aprovecho un título clásico (Spectrum, 1987) para hablar de mi vuelta a la universidad. Me ha impresionado la dedicación de los profesores (y alumnos) que se han embarcado en las carreras de desarrollo de videojuegos. A ver si son capaces de superar, dentro de unos años, el espectacular *Battlefield 3*.



**DANIEL QUESADA**
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

**Fatality por sorpresa.** Lo confieso, empecé a jugar el nuevo *Mortal Kombat* sin muchas esperanzas de divertirme. Demasiados pasos en falso en el pasado, supongo. Pero resulta que me he reído y "picado" como hacía meses que no me sucedía. Así, esta saga y *Street Fighter* vuelven a dominar la lucha, años después. Y yo me alegro, oye.

## LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

# SUMARIO

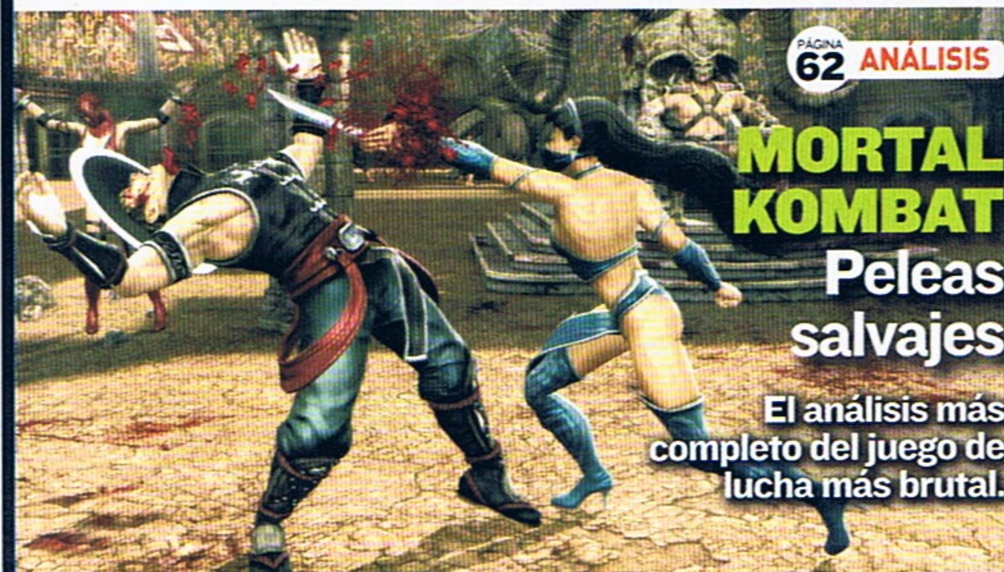
CONTENIDOS DEL Nº 236. MAYO 2011



PÁGINA 36 REPORTAJE

## TOMB RAIDER
## Te presentamos a la nueva Lara

**Hemos ido a los estudios donde están desarrollando el juego y os contamos, en exclusiva, todo sobre esta sorprendente aventura.**



PÁGINA 62 ANÁLISIS

## MORTAL KOMBAT
## Peleas salvajes

**El análisis más completo del juego de lucha más brutal.**



PÁGINA 48 REPORTAJE

# Vuelve RESIDENT EVIL

Primeras imágenes de la nueva entrega, un trepidante shooter con sorpresas y... ¡muchos zombis!



GINA 20 PREESTRENO

## Tras la pista del crimen en L.A. NOIRE

emos avanzado un poco más en la vestigación de este gran juego de Rockstar.



INA 2 REPORTAJE

## Ya tenemos a LOS MEJORES DE 2010

ras el exhaustivo ecuento de uestras votaciones, quí os mostramos a s ganadores. ¡Menuda eunión de juegazos!

## TODOS LOS JUEGOS

# LA PATRULLA HC

on el estreno de Thor el Capitán América las películas de interna Verde y los engadores en lista de spera) los héroes del ómic se han puesto ás de moda que unca. Nosotros os roponemos un nuevo "supergrupo" formado or personajes de deojuegos... ¿os lo nagináis en viñetas?

## LA CHICA
### *Bayonetta*

Cumple los requisitos de una superheroína valiente y decidida. Reparte leña de todos los colores, es ágil, deslengua y además guapa. ¡Hasta lleva gafas para tener una identidad secreta!

## EL SABIO
### *Otacon*

No hay grupo que se precie que no tenga entre sus filas un científico capaz de diseñar las armas (y vehículos) más poderosos. ¿Qué os parece Hal Emmerich de la saga *Metal Gear Solid*?



EL CACHAS
Zangief
Representa la fuerza bruta, algo así como Hulk o La Cosa. El luchador ruso de Street Fighter II se nos antoja perfecto para el papel, tanto por su tamaño como por su "cara de ángel".
N7
LA MASCOTA
Clank
El "segundón" de Ratchet and Clank es gracioso y pequeñajo, pero capaz de arreglar una situación desesperada. ¿Qué os parece si le adoptamos como mascota?
EL LÍDER
Shepard
os hacía falta un capitán. Alguien capaz e coordinar las fuerzas de nuestros eroes, y para ello nadie mejor que el mandante de la nave Normandy en las es entregas de Mass Effect.

## MOLA

**→ Que mi abuelo me esté empezando a ganar en Call of Duty: Black Ops.**
Si es que quien tuvo, retuvo. ¿Por qué te crees que el nivel de dificultad más elevado se llama "veterano"? Seguro que todo el lío de Vietnam del juego ya lo vivió él hace décadas.



**→ Regalarle la Wii a tu mujer como excusa para poder jugar a Mario y compañía.**
Pues, como se entere de tu jugarreta, no esperes que te vaya a tratar con tanto afecto como lo haría la princesa Peach con el bueno de nuestro fontanero favorito.

**→ El homenaje a Japón que los de la redacción hicisteis en el editorial del mes pasado.**
Lo de Japón ha sido una tragedia, pero ojalá en poco tiempo pueda volver a ser el país del Sol naciente.

**→ La buena pareja que hace Lara Croft con Bear Grylls.**
Los dos son expertos en sobrevivir en la naturaleza, desde luego. Sólo falta que a Lara le dediquen también una parodia en La hora de José Mota y ya serán tal para cual.

**→ Celebrar el cumpleaños de un amigo preparándole un juego de rol en vivo basado en *Monster Hunter Tri*.**
¿Pero había criaturas como las del juego o usasteis animales domésticos como "jefazos finales"?



**→ Que no hayan sacado un juego de Justin Bieber. Si lo sacan, dejo las consolas para siempre.**
No lo descartes. Un potencial juego de esta ricura de hombrecito seguro que despertaría pasiones entre las quinceañeras.

## NO MOLA

**→ Que la 3DS no venga con una caja de pastillas para el mareo.**
Hay gente que afirma que jugar con la 3DS le pone la cabeza como una pandereta. Ya puestos, deberían vender Kinect y Move con un bono para el masajista, por aquello de los tirones musculares.



**→ Que la campaña de *Homefront* dure tan solo cuatro horas. ¿Desde cuándo una guerra dura cuatro horas?**
Parece ser que desde que los soldados de *Homefront* se tomaron al pie de la letra la idea de "guerra relámpago" que tanto gustaba a los estrategas alemanes.

**→ La saturación de shooters en esta generación. Algo más de imaginación, por favor.**
A ver si te crees que los desarrolladores no se exprimen el coco para ponerle nombre a unas creaciones tan parecidas entre sí. Ahí hay mucho mérito incomprendido.

**→ Que *Duke Nukem Forever* se retrase tanto. Como siga a este paso, van a acabar jugando mis hijos.**
Y ni eso. A lo mejor son tus nietos los que acaban teniendo el privilegio de jugar con esta historia de nunca acabar.

**→ Ponerme a escribir un "mola" en Facebook, luego ir al kiosko todo ilusionado y llevarte un chasco.**
Ah, amigo, pues eso no está nada bien, así que aquí tienes la réplica que te mereces.



**→ Que haya juegos en los que, para leer los subtítulos, haga falta un telescopio.**
También se podría echar mano del microscopio. Seguro que nos encontraríamos más de una sorpresa inesperada entre esas letras diminutas y huidizas.

**TU OPINIÓN CUENTA**

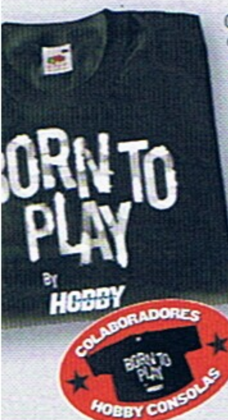
Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

### →Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!





Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.



### VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



# La imagen

## ¿Por qué nos gusta tanto la lucha?

Porque es un género que se ha reactivado en los últimos tiempos. Porque la intensidad de los combates nos pone la adrenalina a cien. Porque este mes sigue de plena actualidad con la llegada del nuevo *Mortal Kombat*. Y sí, porque las modelos que lo promocionan nos han dejado sin palabras.

## → ESTE MES EN FACEBOOK HABÉIS HABLADO DE...

Nuestra página de Facebook sigue siendo un lugar de reunión en el que todos los aficionados a los videojuegos pueden conocerse y hablar sobre los temas más diversos. Estos son unos ejemplos.

### El catálogo de 3DS



**Ismael Lana**

"Hay pocos juegos, pero en cuanto saquen bombazos como *Super Mario* o el *Ocarina of Time*, la cosa cambia."




**David Fernández**

"Es muy pobre, aunque le puedes añadir el de DS. Pero nos habían dado a entender que sería más amplio."



**Kiro Javi López**

"Tiene que ir poco a poco, no pueden sacar todo de golpe. Cuestión de marketing. Ya verás en un par de meses."



**Draco Arduengo**

"A mí me decepciona un poco pensar que la mayoría de los juegos ya los tengo, ya que son todo remakes."

### Los juegos clásicos



**Gabriel Moreno**

"No sé como hay gente que critica las 8, 16 y 32 bits con juegazos como Mario, Sonic, Street Fighter, Metal Gear..."



**David García Gil**

"Porque no entienden que gracias a esas consolas están las de ahora."



**Fredy Delgado**

"No quiero ofender a nadie, son juegazos, pero yo no puedo con ellos en su estado actual :p"



**Víctor Ayora**

"Incluso muchos juegos de Spectrum o MSX son clásicos a los que mucha gente de ahora no juega."

### Dragon Ball



**Pedro Piñero**

"Me gustaría un juego de Dragon Ball Z que no fuese de lucha. ¿De rol o aventura quizás? ¿Qué opináis?"



**Manuel Noval**

"A mí tanto DB de lucha me está terminando por aburrir. Un juego de aventura o rol tendría el éxito asegurado"



**Jesús Caballero**

"Eso es como decir que Solid Snake hiciera un juego de fútbol. No tiene sentido. Goku es luchador."



**Draco Arduengo**

"El *DBZ Sagas* fue muy malo, y mientras se sigan vendiendo los de lucha, no van a cambiar..."

**TU OPINIÓN CUENTA**

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

LA POLÉMICA

# ¿Hay demasiados shooters en esta generación?



## Sí



**Mario Jiménez**
Colaborador de Hobby Consolas

### Juegos de repetición masiva

El género de los "shooters" ha evolucionado mucho en esta generación, lo que nos ha permitido pegar tiros con los mejores títulos que hayamos visto nunca. Sin embargo, "lo poco gusta y lo mucho cansa", sobre todo si ese mucho es más de lo mismo. Hemos combatido en la Segunda Guerra Mundial mil veces y no digamos las que nos ha tocado "viajar" a los conflictos de Oriente Medio. Señores desarrolladores, échenle imaginación si no quieren que los jugadores pasemos a ser "caídos en batalla".

## No



**David Alonso**
Colaborador de Hobby Consolas

### Dejad que los tiros vengan a mí

Vale, no te voy a negar que el género está un tanto saturado, pero, sinceramente, ¿tú serías capaz de concebir esta generación de consolas sin sagas como *Halo*, *Call of Duty* o *Killzone*? Yo lo tengo claro; no sería lo mismo. Además, si te cansas de tanto shooter basta con que compres otro tipo de juegos y asunto arreglado... eso sí, a mí que no me quiten el gustazo de llegar a casa después de trabajar, encender la consola y relajar las tensiones del día disparando sin demasiadas complicaciones. Eso no tiene precio.

## SUBEN



→ **RESIDENT EVIL,** que va a hacer las delicias de sus fans con un alud de nuevas entregas encabezadas por *RE: Operation Raccoon City*.




→ **PLAYSTATION PLUS,** el servicio online de Sony, porque este mes ha mejorado sus contenidos tanto en cantidad como en calidad.



→ **LA NUEVA IMAGEN DE LARA.** Su estilo más maduro y realista se adapta bien al nuevo impulso que va a recibir la saga *Tomb Raider*.



→ **LA LUCHA,** un género que sigue al alza con lanzamientos como *Mortal Kombat* y los nuevos *Street Fighter IV* y *Dead or Alive* para 3DS.

## BAJAN




→ **EL DIARIO THE SUN,** que ha iniciado una campaña de desprestigio contra 3DS, dando noticias falsas sobre devoluciones de la misma.



→ **EL FALLECIMIENTO DE JERRY LAWSON,** creador de la consola Channel F, la primera en usar cartuchos. Se ha ido un pionero...



→ **EL DOBLAJE DE MORTAL KOMBAT,** que estropea con unas voces de serie B un juego de primera categoría. ¡Un poco de seriedad!




→ **LA GAMES CONVENTION** de Leipzig, que este año no se celebrará debido a la falta de fondos. La echaremos de menos.

## → ¡ASÍ SE HABLA!



**Reggie Fils-Aime**
Presidente de Nintendo America

"Hemos aprendido que las 3D sin gafas son lo mejor. Por eso nuestra próxima consola doméstica no tendrá 3D"



**Tatsuya Minami**
Presidente de PlatinumGames

"No hace mucho, Japón lideraba el mercado del videojuego mundial, pero ahora sus compañías han perdido vigor"



**Yoshinori Ono**
Productor de *Street Fighter IV*

"¿Hace falta *Street Fighter IV* en Wii? Creo que ha llegado el momento de que os mováis y os compréis una Nintendo 3DS"

# LOS MÁS VENDIDOS

**Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas**

## EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE MARZO — DATOS CEDIDOS POR GAME

| POSICIÓN | JUEGO | CONSOLA | POSICIÓN ANTERIOR | MESES EN LISTA |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Pokémon Edición Blanca | (NDS) | - | 1 |
| 2 | Pokémon Edición Negra | (NDS) | - | 1 |
| 3 | Wii Party | (Wii) | 1 | 2 |
| 4 | Killzone 3 | (PS3) | 2 | 2 |
| 5 | FIFA 11 | (PS3) | 10 | 7 |
| 6 | Call of Duty: Black Ops | (PS3) | 3 | 5 |
| 7 | Crysis 2 | (PS3) | - | 1 |
| 8 | Inazuma Eleven | (NDS) | - | 1 |
| 9 | S. Street Fighter IV 3D | (3DS) | - | 1 |
| 10 | New Super Mario Bros | (Wii) | - | 1 |



**S. Street Fighter IV 3D**
Se trata, sin ninguna duda, del mejor juego de lanzamiento de 3DS y de una de las primeras demostraciones de la enorme potencia de la nueva portátil. Vosotros erais conscientes de ello y habéis arrasado con él en las tiendas.

**Pokémon B/N**
Las dos nuevas ediciones de Pokémon (Blanca y Negra) os han encantado... ¡Si es que se están vendiendo como churros!

### Por consolas

**PS3**
1 Killzone 3
2 FIFA 11
3 Call of Duty: Black Ops
4 Crysis 2
5 Top Spin 4
6 Dragon Age 2
7 Crysis 2 (Ed. Limitada)
8 D. Age 2 (Signature Ed.)
9 Pro Evolution 2011
10 Fight Night Champion

**XBOX 360**
1 Crysis 2
2 FIFA 11
3 Forza Motorsport Ult.
4 D. Age 2 (Signature Ed.)
5 Gears of War 2
6 Dragon Age 2
7 Crysis 2 (Ed. Limitada)
8 Homefront
9 Top Spin 4
10 Pro Evolution 2011

**Wii**
1 Wii Party
2 New Super Mario Bros
3 Just Dance 2
4 DK Country Returns
5 Planet 51

**NDS**
1 Pokémon Ed. Blanca
2 Pokémon Ed. Negra
3 Inazuma Eleven
4 Art Academy
5 New Super Mario Bros

**PSP**
1 Invizimals Shadow Zone
2 Avatar
3 Dissidia 012 F. Fantasy
4 The Third Birthday
5 Pro Evolution 2011

**PS2**
1 FIFA 11
2 Pro Evolution 2011
3 PoP: El Alma de G.
4 TM Ninja Turtles
5 Brothers in Arms

## EN OTROS PAÍSES

### En Japón

Del 28 de Marzo al 3 de Abril — Datos cedidos por MagicBox

1. Dragon Quest Monsters: Joker 2 Prof. NDS
2. Amagami EBKore+ PSP
3. Final Fantasy IV: The Complete Collect. PSP
4. Shin Sangoku Musou 6 PS3
5. BlazBlue: Continuum Shift II PSP
6. Amagami EBKore+ PS2
7. Monster Hunter Portable 3rd PSP
8. Dissidia Duodecim 012: Final Fantasy PSP
9. Pro Yakyuu Family Stadium 2011 3DS
10. Phantasy Star Portable 2 Infinity PSP

**Dragon Quest Monsters: Joker 2 Professional** es una revisión del primer juego, que incluye nuevas criaturas, habilidades y mapas. Esperemos que llegue pronto a Europa...

### En EE.UU.

Del 27 de Marzo al 2 de Abril — Datos cedidos por VGChartz

1. Pokémon Black/White Version NDS
2. Super Street Fighter IV: 3D Edition 3DS
3. Crysis 2 Xbox 360
4. PilotWings Resort 3DS
5. Tiger Woods PGA Tour 12 Xbox 360
6. Nintendogs + cats 3DS
7. NASCAR 2011: The Game Xbox 360
8. Just Dance 2 Wii
9. Wii Sports Wii
10. Tiger Woods PGA Tour 12 PS3

**PilotWings Resort** ha sido el segundo juego preferido por los jugadores norteamericanos para llevar en sus 3DS. La verdad es que no tienen mal gusto ¿verdad?

### En Gran Bretaña

Del 19 al 26 de marzo — Datos cedidos por UKIE

1. Zumba Fitness Wii
2. Crysis 2 PS3, Xbox 360
3. Lego Star Wars III: The Clone Wars Todas
4. Tiger Woods PGA Tour 12 PS3, Xbox 360, Wii
5. Shift 2: Unleashed PS3, Xbox 360
6. Homefront PS3, Xbox 360
7. WWE All Stars PS3, Xbox 360, Wii
8. Pokémon Black Version NDS
9. Pokémon Whiter Version NDS
10. Dinasty Warriors 7 PS3, Xbox 360

**Zumba Fitness** ha puesto a bailar a medio Reino Unido a ritmo de reggaeton, salsa, merengue... A ver si les notamos mejor ritmo cuando vengan a Benidorm este verano.

## La cifra

# 303.000



**3DS "cayeron" en Europa en dos días, siendo así la portátil que más rápido se ha vendido en su primer fin de semana.**

EL ASPECTO SERÁ FOTORREALISTA, con especial atención a las armas y equipo de los marines de EE.UU.

PRÓXIMO LANZAMIENTO PS3 - XBOX 360

# Ahora sabréis lo que es la guerra

**Hemos experimentado, en primera persona, uno de los primeros niveles de Battlefield 3 guiados por su creador, Patrick Bach. ¡Preparaos para la batalla más espectacular de las consolas!**

El despliegue de tropas está previsto para finales de año, pero nosotros vamos "entrando en calor" con nueva información sobre *Battlefield 3*, **el "shooter" de Electronic Arts que parece destinado a destronar a *Call of Duty*** de lo alto del ranking del género bélico. Nosotros fuimos testigos de excepción de la primera misión del **sargento de marines Henry "Black" Blackburn en Sulaymaniyah**, junto a la frontera de Irán e Iraq. El juego está ambientado en 2014, y nos enfrenta a un grupo rebelde denominado P.L.R.

Gracias al **nuevo engine Frostbite 2 desarrollado por DICE** (creadores de *Mirror´s Edge* y el multijugador de *Medal of Honor*), asistimos a unas secuencias de combate casi reales, con **una física e iluminación muy depuradas y la inclusión de elementos destructibles**. El desarrollo nos llevaba por una serie de callejones hasta una plaza, donde fuimos testigos de un tiroteo dramático. Después de subir a **una azotea armados con un lanzacohetes para acabar con un francotirador**, nuestro protagonista tuvo que plantarle cara a un blindado. Todo, rodeado por explosiones, derrumbamientos, helicópteros derribados... ¿Queréis verlo vosotros también? Buscad el vídeo en Hobby News.

El uso de vehículos, que fue uno de los elementos más celebrados de los juegos anteriores, se va a potenciar con la inclusión de modernos **jets, humvees con ametralladoras browning del calibre 50 y supertanques M1 Abrahams.** Aún no podemos adelantar más detalles sobre el modo online, aunque nos han prometido que **será más estratégico e incluirá opciones de personalización.** *



Vídeo en HOBBYNEWS.es




## EL MODO ONLINE SOPORTARÁ HASTA 24 JUGADORES CON VEHÍCULOS



**EL COMBATE URBANO** en Oriente Medio y capitales como N.Y. o París será una de las claves del juego.



**LOS EFECTOS DE DESTRUCCIÓN** en tiempo real son espectaculares gracias al uso del motor Frostbite 2.

# NOTICIAS BREVES

### →LA RESURRECCIÓN DE MAX PAYNE




*Max Payne 3* está teniendo una ajetreada trayectoria. Si recordáis, Rockstar lo presentó hace algunos meses, pero poco después anunció su retraso y se especuló con que lo había cancelado. Ahora, sin embargo, ha vuelto a confirmar que sigue adelante.

### → CONSIGUE TU PSP A UN PRECIO IRRESISTIBLE

Sony ha rebajado el precio de su consola portátil. Desde ya mismo podéis haceros con el último modelo, PSP-3000, al precio de 126,95 euros. Además, la oferta coincide con la ampliación de su línea de juegos "essentials" a 9,95 euros.

### →VUELVE LA FÓRMULA I




Los fans de la velocidad están de enhorabuena, porque Codemasters ha anunciado que el próximo 23 de septiembre lanzará *F1 2011* para PS3 y Xbox 360. Esta nueva entrega tendrá todos los datos actualizados, y más adelante llegará también a 3DS y NGP.

### →DISPAROS EN MARTE



A comienzos de junio llegará a PS3 y Xbox 360 *Red Faction Armageddon*. Esta continuación del shooter de THQ nos pondrá en la piel de Darius Mason y nos llevará a luchar por el futuro de la humanidad en la superficie de Marte. Tendrá modo multijugador cooperativo.

## FE DE ERRORES

Debido a un error en la traducción del texto que envió nuestro corresponsal en Japón, en el número pasado dijimos que *Ridge Racer 3D* tiene multijugador online, cuando solo es local. Pedimos disculpas por nuestro error.



# Visto así...

por Melissa

→ En los juegos, como en el cine o un buen libro, **se acabaron los personajes planos**. Aunque plana no era precisamente la pechugona Lara Croft de hace unos años... normal que solo Angelina Jolie encarnara su personaje con solvencia. **Embutirse en esa mini-camiseta y aquel precario pantalón** tenía su ciencia. Y lo de los pistolones, ¿qué? ¿No había algo fálico ahí?

→ Ahora **los héroes han de tener secretos** en su pasado que sirvan para entenderlos. En esa línea, el nuevo *Tomb Raider* presenta el origen de Lara. Es mejor resucitar un valor seguro que invertir en crear nuevas franquicias. ¡Lo que cuesta arriesgar! Así que vuelta de tuerca: **hay que darle sentido a por qué Lara es como es**... A mí me atrae, no sé si por lo profundo o porque cuando se trata de husmear, una es peor que el Sálvame sacando trapos sucios. Así que allá va la pobre Larita Croft a descubrirse a sí misma, en plan viaje iniciático. Es más inexperta, pero también más humana.



¿A DÓNDE SE OS VA la mirada con la "vieja" Lara? ¡Eh, que os estoy hablando!

→ Lo reconozco, **disfruto viendo a un héroe pringado hasta las cejas**, pasándolas canutas para alcanzar su destino. Ya nos enseñó el bueno de Indy que **para ser arqueólogo no hay que temer** ni a las dificultades ni la mugre. Ella ha cambiado el látigo por el arco; por lo demás, está todo el día de barro hasta las cejas, como corresponde.

## ¿Sabes cómo...

estuvo a punto de llamarse la nueva aventura de Lara Croft?

RESPUESTA EN LA PÁGINA 20 >>

PRIMEROS DATOS PS3 - XBOX 360

# Deja que la fría oscuridad vuelva a abrazarte

### El impactante The Darkness II volverá a tentarnos con ser los chicos malos.

*The Darkness* fue un shooter inspirado en los cómics de Top Cow y su secuela, que llegará este otoño, continuará la historia de Jackie Estacado. El protagonista se ha hecho un lugar privilegiado en el hampa, pero ahora un extraño hombre lo persigue para robarle su bien más preciado: los poderes de la Oscuridad. Para desvelar quién es ese tipo y "darle matarile", Jackieboy tendrá que volver a usar sus poderes demoníacos, con numerosas mejoras. Sus tentáculos actuarán de forma independiente y realizarán salvajes ejecuciones, como empalar o cercenar a los malos. Solo nos acompañará un diablillo, pero no hará falta darle órdenes, pues será más listo que el hambre. Si a eso unimos un arsenal de armas de fuego... ¡vuelve la carnicería! *





SU MOTOR GRÁFICO Evolution usará un "look" muy vistoso que sus creadores llaman Graphic-Noir Style.

PRÓXIMO LANZAMIENTO 3DS

# A buscar el tesoro de Luis XIV

### Doctor Lautrec y los Caballeros Olvidados llegará en verano y se ambientará en el París del siglo XIX.



En la línea de puzles e investigaciones de la saga del Profesor Layton, el próximo verano llegará a 3DS *Doctor Lautrec y los Caballeros Olvidados*, un juego desarrollado por Konami en el que tendremos que seguir las pistas de un mapa del tesoro. Con un diseño basado en el París del siglo XIX, habrá que guiar al protagonista y a su ayudante Sophie en la búsqueda de unas reliquias que pertenecieron a Luis XIV, el Rey Sol. Los objetos en 3D serán fundamentales para progresar en la búsqueda del tesoro y resolver todos los misterios que encontremos. *




LA AVENTURA se desarrollará en un París en pleno esplendor.

# SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION

LUCHADOR 01/35

## MR. BISON

EL ARCHIVILLANO DE LA SERIE
CREADOR DE LA ORGANIZACIÓ
CRIMINAL SHADALOO A LA QUE
INTENTA LEVANTAR DE SUS
CENIZAS.
**ORIGEN: STREET FIGHTER I
THE WORLD OF WARRIORS
(1991)**



ELIGE TU ESTILO DE JUEGO, PRO O LITE, Y PREPÁRATE PARA DEMOSTRAR ESTE VERANO QUE ERES EL MEJOR.

**REÚNE LOS ORIGINALES DE LOS 35 LUCHADORES QUE IRÁN APARECIENDO LOS TRES PRÓXIMOS MESES EN HOBBYCONSOLAS, NINTENDO ACCIÓN, MARCA PLAYER Y FHM.**

**¡CANJÉALOS EN GAME POR ESTA EXCLUSIVA CAMISETA*!**






100% STREET FIGHTER, AHORA EN TU BOLSILLO.



NUEVA CÁMARA PARA DISFRUTAR EN 3D DE LOS ESTILOS DE 35 LUCHADORES INCLUIDOS EN EL JUEGO.



OCHO NIVELES DE DIFICULTAD Y DOCENAS DE OPCIONES PARA CONFIGURAR TUS PARTIDAS CONTRA LA MÁQUINA Y OTROS JUGADORES.




12

*PROMOCIÓN LIMITADA A 1 000 UNIDADES
PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE EL EFECTO 3D DE LA CONSOLA NINTENDO 3DS, VISITA LA PÁGINA WEB OFICIAL EN WWW.NINTENDO3DS.ES

NINTENDO 3DS



# en voz baja

por javier abad

→¿Qué tal estáis? Pausad la partida y prestad atención, que hoy traigo rumores recién salidos del horno. Se nota que cada vez queda menos para que se celebre la feria E3, porque las especulaciones sobre lo que se mostrará allí se están disparando. Lo más caliente es **el rumor sobre la sucesora de Wii** que se supone que mostrará Nintendo, aunque no se lanzaría hasta 2012.

→Claro, que de ser ciertos los comentarios que me han llegado, parece que **Microsoft no está con los brazos cruzados,** aunque en su caso la nueva consola tendría que esperar hasta 2015.

→El futuro de Kratos se va aclarando, y tiene miga: el estudio de Sony en Santa Monica está reclutando gente para que trabaje en diversos **aspectos multijugador dentro de su equipo de God of War.** Y por cierto, en Ready at Dawn, el equipo que se ha encargado de las versiones para PSP, también está contratando programadores para una aventura en tercera persona, aunque esta vez en consolas de sobremesa...



KRATOS se asoma al futuro y puede darnos buenas noticias dentro de poco.

→Echo el cierre por este mes con la que quizá sería la noticia más importante del año: **¿está cerca el anuncio de Grand Theft Auto V?** Bueno, se dice que ya están reclutando actores para doblar las voces, así que pronto podríamos tener el anuncio que todo el mundo espera.

**¡Tomb Raider Origins!**

Fue el nombre que más posibilidades tuvo, pero los desarrolladores lo dejaron en *Tomb Raider* "a secas" para evidenciar que la saga se reiniciaba.

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360

# Si no puedes con ellos, une tu fuerza a la suya

## Así es Street Fighter X Tekken, el juego que reunirá en un mismo ring a los personajes de dos de las sagas de lucha más míticas.

El género de la lucha vuelve a brillar con luz propia y, como algunos no saben a quién darle el cetro, los personajes de *Street Fighter* y *Tekken* han decidido unirse en *Street Fighter X Tekken* y dirimir sus diferencias a base de combos. Capcom mostró recientemente una demo jugable de este "crossover", que tendrá el aspecto visual que vimos en *Street Fighter IV*, pero añadiéndole los luchadores de la saga de Namco.

Durante los combates podremos crear equipos de dos luchadores y sustituirlos en plena acción. Entre los combatientes ya están confirmados Ryu, Ken, Guile, Abel y Chun-Li, por parte de *Street Fighter*; y Kazuya, Nina, King, Marduk y Bob, por parte de *Tekken*. En el próximo E3 se darán más detalles, aunque el juego no verá la luz hasta 2012.




LOS COMBATES permitirán formar equipos de 2 contra 2, como ya se vio en su día en *Tekken Tag Tournament*.



**Ryu**

Este estandarte de la saga *Street Fighter* no faltará a tan espectacular cita.

PRIMER CONTACTO PS3 - XBOX 360

# El otro país de las maravillas

## Ya hemos disfrutado con Alice: Madness Returns, la versión más gótica y salvaje del cuento de Lewis Carrol.

Once años después del primer juego, que solo apareció en PC, llega el turno de reencontrarnos con el Sombrerero, la Reina de Corazones y el Gato de Cheshire en su versión más cañera.

En *Alice: Madness Returns* Electronic Arts nos invitará a tomar el control de Alicia (que parte de un manicomio) y recorrer un mundo oscuro y retorcido, alternando plataformas, combates y puzles. Además, nuestra "encantadora" protagonista, conservará los poderes del libro, como encoger de tamaño o ver caminos invisibles. Esta prometedora aventura llegará a nuestras consolas el próximo mes de junio.




ALICIA SE ENFRENTA a la Reina de Corazones en una versión más oscura y recargada del cuento. ¡La niña se ha convertido en guerrera!






**EL MOTOR GRÁFICO** será el de *SF IV*, de modo que los luchadores de *Tekken* estarán adaptados al estilo visual de la franquicia de Capcom.

## GANADORES LOS MEJORES DE 2010

**Consola Xbox 360 + Halo Reach**
JUAN FRANCISCO PÉREZ NICOLÁS ..................... Murcia

**Consola PS3 + God of War III**
CRISTINA VICENTE CHAPARRO ..................... Ciudad Real

**Consola Wii + Super Mario Galaxy 2**
ÁNGEL PÉREZ NAVARRO ............................... Ciudad Real

**Consola DSi + Profesor Layton y el Futuro Perdido**
LLUÍS SERRA MOLLAR ............................................ Barcelona

**Consola PSP + God of War: Ghost of Sparta**
JUAN ANTONIO GARCÍA ROMERO........................ Málaga



ENTREVISTA PS3 - XBOX 360

# Un paseo salvaje por el infierno

Jugamos a **Shadows of the Damned**, una aventura de terror y acción desarrollada por Grashopper y EA. Hablamos con su creador, Goichi Suda.





Ha hecho falta unir a tres talentos de la talla de Suda 51 (*No More Heroes*) Shinji Mikami (*Resident Evil*) y el compositor Akira Yamaoka (*Silent Hill*) para sacar adelante un proyecto tan salvaje como *Shadows of the Damned*. El productor del juego nos explicó que se trata de **una especie de road movie, en que dos compañeros (García y el demonio Johnson, que se transforma en arma) tienen que viajar al infierno para rescatar a su novia de las garras del diablo.** El juego, que saldrá en junio, contará con un sistema de **control similar a *Resident Evil 4*, por influencias de Mikami, y guiños a un montón de películas de culto, como Evil Dead o a juegos antiguos, como *Ghost´n Goblins*.** El sentido del humor estará muy presente, además de la cantidad exagerada de detalles gore, el personaje beberá absenta, tequila y sake para recuperar la energía.... pero si nos pasamos sufrirá una "ligera desorientación". Suda también nos comento que **trabajar con un equipo de prestigio es como ver jugar al**




EL EQUIPO DE DESARROLLO cuenta con estrellas de la talla de Suda 51 (en la imagen con David) Shinji Mikami y Akira Yamaoka.

## 5 PREGUNTAS A... MIKKO HIRVONEN




**Hablamos con el actual líder del campeonato mundial de rallies, que nos confesó su pasión por los juegos.**

**1**
**¿A qué estás jugando actualmente?**
**COD Black Ops**, y también **Medal of Honor** y el simulador de **NHL**.




**2**
**¿Se parece la conducción real a la de los juegos?**
El aspecto sí, pero es imposible transmitir la sensación.



**3**
**¿Cuál es tu juego favorito de siempre?**
Creo que me quedaría con **Call of Duty**, además de **DIRT 3**, claro.



**4**
**¿Cuál fue tu primera consola?**
Recuerdo jugar con una **Atari**, aunque yo tenía un **Commodore 64**.



**5**
**¿Juegas solo o en compañía? ¿Con quién?**
Me gusta jugar online, cuando llego a casa, y también juego solo.





**LOS APARTADOS SONORO Y VISUAL** serán muy arriesgados, con un tono distorsionado y la fusión de distintas estilos..



**EL PROTAGONISTA,** García, es un cazademonios con un estilo salvaje. Según el propio Suda 51 es de origen español, aunque sus expresiones en el juego son más bien mexicanas. Johnson (su antorcha) le da una réplica cómica.

**Barcelona (equipo del que es seguidor). En lugar de discutir, Mikami, Yamaoka y yo nos pasamos el balón hasta marcar.** Estos goles a los que se refiere son el aspecto visual "distorsionado" que se ha conseguido con el uso del motor Unreal 3, una banda sonora espectacular, con temas que van desde el sonido Nueva Orleans al rock clásico, y un guión que pasa de momentos terroríficos a la carcajada (e incluso a referencias sólo para adultos). En cuanto al sistema de juego, será **una sucesión de combates y puzles donde la clave estará en la eterna lucha entre la luz y la oscuridad**. Para terminar, Suda nos comentó que **no le preocupan las semejanzas entre *Shadows of the Damned* y el próximo *Devil May Cry*, y que García es un personaje mucho más molón, con la cicatriz en la cara y un montón de tatuajes**, además de la cazadora de cuero. *



**DISPAROS Y GOLPES** cuerpo a cuerpo (o con la antorcha) se alternan en un ritmo frenético.

# Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

## MAYO




**EVENTO 6-8**
**EXPOMANGA 2011** se celebra en Madrid y es un punto de reunión ineludible para todos los otakus.



**TODAS 12**
**LEGO PIRATAS DEL CARIBE** trae a las consolas al capitán Jack Sparrow hecho todo un "pieza".



**PS3/360 13**
**BRINK** nos hará sentir un subidón de adrenalina con sus intensos combates.

**PS3 19**
**WHITE KNIGHT CHRONICLES II** permitirá vivir una aventura de fantasía, con opción para 6 jugadores online.



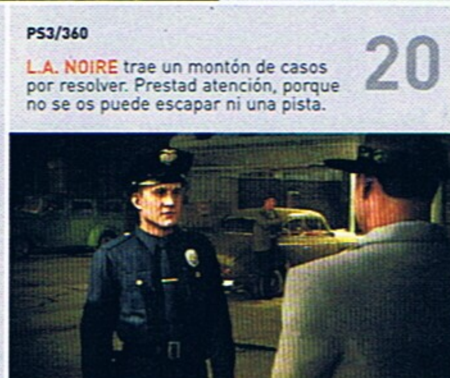
**3DS 20**
**DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS** recupera sus clásicos combates, ¡pero en 3D!





**3DS 20**
**DRAGON QUEST IV** llega también a la portátil de Nintendo. Será una nueva forma de ver el rol más clásico.

**PS3/360 20**
**L.A. NOIRE** trae un montón de casos por resolver. Prestad atención, porque no se os puede escapar ni una pista.



**CINES 20**
**PIRATAS DEL CARIBE** estrena por fin su cuarta entrega.

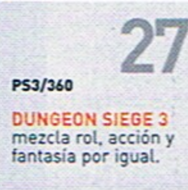


**PS3/360 24**
**DIRT3!** nos sienta al volante de los coches de rally más potentes.





**TODAS 24**
**TRANSFORMERS** vuelve con un juego que sirve de prólogo a las películas.



**PS3/360 27**
**DUNGEON SIEGE 3** mezcla rol, acción y fantasía por igual.



**PS3/360 27**
**FEAR 3** trae de nuevo a las consolas su "receta" a base de disparos y terror.

## JUNIO



**PS3/360 1**
**HUNTED** busca engancharnos con su historia de fantasía medieval.



**PS3/360 3**
**RED FACTION ARMAGEDDON** llevará a Marte sus disparos en vista subjetiva.

**PS3/360 10**
**DUKE NUKEM FOREVER** nos hará reír con su humor sin complejos.





**PS3/360 16**
**SUPREMACY MMA** pondrá a prueba nuestra resistencia a los golpes.



**CINES 6**
**X-MEN: PRIMERA GENERACIÓN** narrará los inicios de los mutantes.




**EVENTO 7-9**
**E3 2011** La gran cita donde se desvelarán los grandes juegos que se avecinan.



**3DS 27**
**LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME** es uno de los juegos más esperados de 3DS.

## Y PRÓXIMAMENTE...

| | | |
|---|---|---|
| •LEGO Ninjago | NDS | Primavera |
| •Warhammer 40,000 | PS3, 360 | Primavera |
| •Gamescom | Feria | 17 - 21 agosto |
| •Deus Ex H. Revolution | PS3, 360 | 26 agosto |
| •Rage | PS3/360 | 16 sept. |
| •Call of Juarez | PS3, 360 | Verano |
| •Capitán America | Todas | Verano |
| •Doctor Lautrec | 3DS | Verano |
| •RE: The Mercenaries | 3DS | Verano |

| | | |
|---|---|---|
| •Tokyo Game Show | Feria | 15 -18 sept. |
| •Rage | PS3, 360 | 16 de sept. |
| •Gears of War 3 | Xbox 360 | 20 sept. |
| •F1 2011 | Xbox 360 | 23 sept. |
| •Gamefest (Madrid) | Feria | 29 sep. - 2 oct. |
| •Batman Arkham City | PS3/360 | 21 octubre |
| •Anarchy Reigns | PS3, 360 | Otoño |
| •Battlefield 3 | PS3, 360 | Otoño |
| •Devil May Cry | PS3, 360 | Otoño |

| | | |
|---|---|---|
| •Resistance 3 | PS3 | Otoño |
| •Silent Hill Downpour | PS3/360 | Otoño |
| •The Darkness 2 | PS3/360 | Otoño |
| •Skyrim | PS3/360 | 11 nov. |
| •Battlefield 3 | PS3/360 | Invierno |
| •Bioshock Infinite | PS3/360 | Invierno |
| •Final Fantasy XIII-2 | PS3/360 | Invierno |
| •RE: Op. Raccoon City | PS3/360 | Invierno |
| •Tomb Raider | PS3/360 | 2011 |

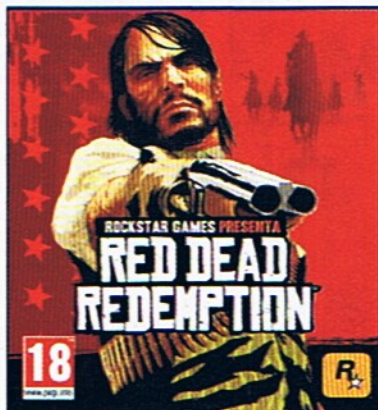
## ¡RESULTADOS DE VUESTRAS VOTACIONES!

# LOS MEJORES DE 2010

**Tras recontar todos y cada uno de vuestros votos, por fin tenemos a los mejores de 2010. ¡Estos son los elegidos para la historia!**



## MEJOR JUEGO ABSOLUTO



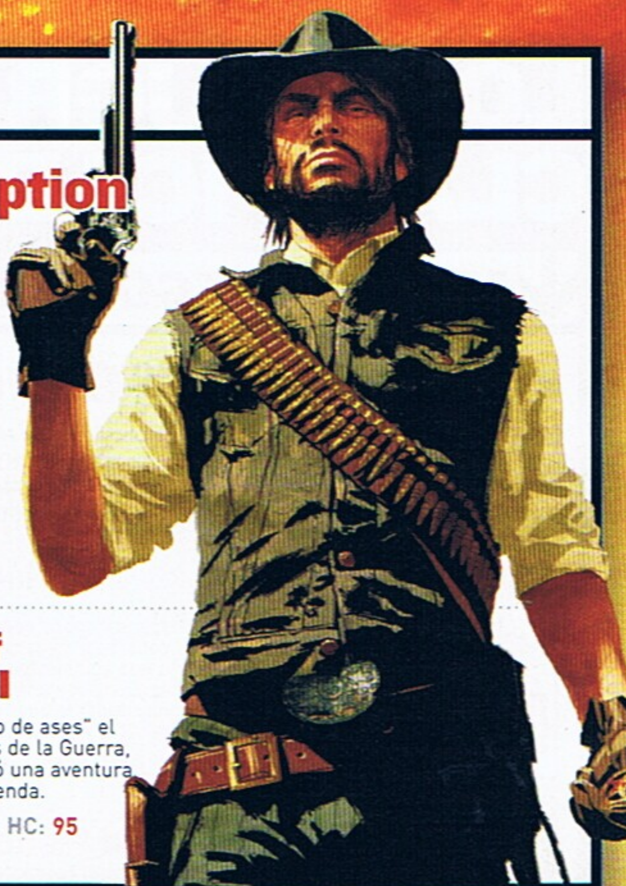

### 1º Red Dead Redemption

- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Consolas: **PS3 - XBOX 360**
- Compañía: **ROCKSTAR**
- Lanzamiento: **MAYO**

**25% DE VOTOS**

Largo, variado, salvaje... Nunca un juego había recreado de una forma tan fiel y con tantísimo detalle los entresijos del Antiguo Oeste americano; Explorar vastas llanuras a lomos de nuestro caballo al amanecer, cazar animales a tiro de lazo o enfrentarse a temibles forajidos son solo algunas de las tareas que han llevado a la aventura protagonizada por John Marston a hacerse con el título de mejor juego absoluto de 2010. ¡Felicidades!

PUNTUACIÓN HC: **96**






### 2º Call of Duty Black Ops

Con una campaña épica y unas opciones online inmensas, este shooter consigue la medalla de plata de nuestro podio.

**18% DE VOTOS**

PUNTUACIÓN HC: **96**




### 3º God of War III

Completa este "trío de ases" el incombustible Dios de la Guerra, que protagonizó una aventura digna de su leyenda.

**10% DE VOTOS**

PUNTUACIÓN HC: **95**

## MEJOR CONSOLA

### 1º PlayStation 3

- Compañía: **SONY**
- Lanzamiento: **2007 (EUROPA)**

La consola de Sony ha arrasado en las votaciones y se corona como mejor sistema de entretenimiento de 2010. Entre sus virtudes destacan la enorme calidad de sus títulos exclusivos, unas amplias capacidades multimedia y la posibilidad de jugar online de forma totalmente gratuita.

**66% DE VOTOS**

### 2º Xbox 360

- Compañía: **MICROSOFT**
- Lanzamiento: **2005**

**29% DE VOTOS**

A pesar de su "veteranía", Xbox 360 ha demostrado en 2010 seguir más viva que nunca gracias a un nuevo diseño, un catálogo de lanzamientos espectacular y la aparición del revolucionario Kinect.





**3% DE VOTOS**

### 3º Wii

- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **2006**

Es evidente que el pasado año no ha sido el más prolífico de Wii, pero aún así nos ha dejado auténticas joyas como Super Mario Galaxy 2 o Donkey Kong Country Returns.

## MEJOR COMPAÑÍA

### 1º Sony

**24% DE VOTOS**




**LA VUELTA DE SAGAS MÍTICAS**, como *God of War* o *Gran Turismo*, ha combinado a la perfección con el lanzamiento de títulos originales, como el genial *Heavy Rain*.










### 2º Rockstar

**14% DE VOTOS**




**LOS CREADORES DE GTA** han vuelto a demostrar en 2010 por qué son una de las compañías más laureadas de los últimos años gracias al genial *Red Dead Redemption*.

### 3º Microsoft

**LA SALIDA DE KINECT**, el rediseño de Xbox 360 y el lanzamiento de algunos juegazos, como *Halo Reach* o *Alan Wake*, son el resultado del enorme trabajo que ha realizado esta compañía durante el pasado año.

Microsoft

**9% DE VOTOS**

# LOS MEJORES JUEGOS CLASIFICADOS POR CONSOLAS

## MEJOR JUEGO DE PLAYSTATION 3




### 1º God of War III

- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **SONY**
- Lanzamiento: **MARZO**
- Distribuidora: **SONY**

**24% DE VOTOS**

El estreno de Kratos en la nueva generación era uno de los momentos más esperados por todos los usuarios de PS3 desde su salida. Por fin el día llegó y, como todos deseábamos, el Dios de la Guerra consiguió engrandecer aún más su leyenda gracias a una colosal aventura repleta de acción, momentos épicos y con una factura técnica impresionante. No hay duda de que Kratos se ha ganado a pulso el título de "Rey del Olimpo" de PS3 en 2010.

PUNTUACIÓN HC: 95






### 2º Red Dead Redemption

**17% DE VOTOS**

Hacer sombra al Dios de la Guerra no es fácil, pero el vaquero John Marston ha demostrado que no se arruga ante nada y ha conseguido un enorme número de vuestros votos, por lo que obtiene una bien merecida segunda posición en el ranking de mejores juegos de PlayStation 3.

PUNTUACIÓN HC: 96




### 3º Gran Turismo 5

**17% DE VOTOS**

Tras numerosos retrasos, rumores y especulaciones, noviembre fue el mes elegido para disfrutar de la nueva entrega de *Gran Turismo*. Vosotros sabéis bien que, a veces, lo bueno se hace esperar y no habéis dudado en premiar la enorme calidad de este simulador otorgándole la tercera posición.

PUNTUACIÓN HC: 95

## MEJOR JUEGO DE XBOX 360




### 1º Halo Reach

- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **BUNGIE**
- Lanzamiento: **SEPTIEMBRE**
- Distribuidora: **MICROSOFT**

**35% DE VOTOS**

La saga de acción más aclamada de Xbox 360 alcanzó con este título unas cotas de calidad impresionantes. Asumiendo el papel del Spartan Noble 6, nos enfrentamos a una épica batalla contra el Covenant en el planeta Reach que, además de dejarnos pegados a la pantalla, resulta fundamental para comprender muchos detalles del universo Halo.

PUNTUACIÓN HC: 96



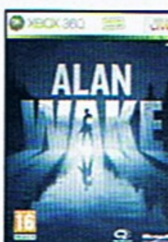



### 2º Call of Duty Black Ops

**12% DE VOTOS**

Ambientado en plena Guerra Fría y con misiones en puntos tan "calientes" como Vietnam o Rusia, este shooter es una de los mejores experiencias bélicas que se pueden disfrutar en consola, lo que le ha llevado a ser el segundo juego más votado en Xbox 360.

PUNTUACIÓN HC: 96




### 3º Alan Wake

**9% DE VOTOS**

La falta de inspiración del escritor Alan Wake nos hizo acompañarle hasta Bright Falls, un pequeño y (aparentemente) tranquilo pueblo donde tiene lugar una terrorífica y oscura aventura de terror capaz de dejar helado al jugador más valiente.

PUNTUACIÓN HC: 93



BRINK
FALLOUT PACK










## MEJOR JUEGO DE Wii



### 1º Super Mario Galaxy 2



- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **JUNIO**
- Distribuidora: **NINTENDO**

**58% DE VOTOS**

Mejorar lo aparentemente inmejorable es algo al alcance de muy pocos, sin embargo Mario, que ya nos tiene acostumbrados a estas gestas, consiguió sorprender de nuevo en su regreso al espacio exterior. ¡Enhorabuena, Mario!

PUNTUACIÓN HC: 97



### 2º Donkey Kong Country Returns

**11% DE VOTOS**

La vuelta de este clásico simio supuso una de las mejores noticias para los jugadores de Wii el pasado año. Su divertido desarrollo en 2D y el genial apartado técnico le han servido para conseguir el segundo puesto.

PUNTUACIÓN HC: 92



### 3º Wii Party

**9% DE VOTOS**

Desde su lanzamiento Wii ha demostrado ser una plataforma ideal para los juegos sociales con los que disfrutar en compañía. *Wii Party* es un claro ejemplo y, gracias a sus 80 minijuegos, ha conseguido conquistar a miles de jugadores que ahora deciden montar la fiesta en casa.

PUNTUACIÓN HC: 87

## MEJOR JUEGO DE DS

### 1º El Profesor Layton y el Futuro Perdido

**87% DE VOTOS**



- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **OCTUBRE**
- Distribuidora: **NINTENDO**

El Profesor Layton y su inseparable aprendiz, Luke, volvieron a protagonizar una excelente aventura llena de puzles, que les han hecho arrasar completamente en las votaciones.

PUNTUACIÓN HC: 91



### 2º Last Window

**7% DE VOTOS**

La continuación de Hotel Dusk apostó por una mecánica casi idéntica a la de su predecesor y nos mostró a un Kyle Hyde inmerso en una apasionante aventura de misterio.

PUNTUACIÓN HC: 84



### 3º Wario Ware Do It Yourself

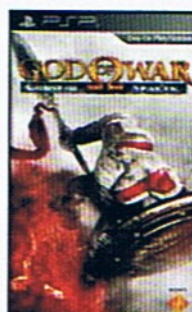
**3% DE VOTOS**

Los alocados microjuegos de Wario alcanzaron una nueva dimensión en este título, que nos da la posibilidad de crear nuestros propios retos eligiendo entre un montón de opciones diferentes.

PUNTUACIÓN HC: 89

## MEJOR JUEGO DE PSP

### 1º God of War Ghost of Sparta



- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **SONY**
- Lanzamiento: **NOVIEMBRE**
- Distribuidora: **SONY**

Una reflexiva "mirada al pasado" del Dios de la Guerra dio como resultado una de las mejores aventuras de acción que han pasado por PSP.

PUNTUACIÓN HC: 95

**46% DE VOTOS**



### 2º Metal Gear Solid Peace Walker

**22% DE VOTOS**

Big Boss protagonizó esta aventura de acción y espionaje táctico ambientada en 1974. Su acertada mezcla de infiltración y acción, así como su elaborada historia y su deslumbrante apartado técnico le han servido para ganar el segundo puesto.

PUNTUACIÓN HC: 94



### 2º Kingdom Hearts Birth by Sleep

**18% DE VOTOS**

La precuela de Kingdom Hearts nos presentó a tres nuevos protagonistas; Aqua, Terra y Ventus, y volvió a encandilar a crítica y público gracias a su sistema de combates y su mágica ambientación. Sin duda, se trata de uno de los mejores RPG del catálogo de PSP.

PUNTUACIÓN HC: 94

# LOS MEJORES JUEGOS CLASIFICADOS POR GÉNEROS

## AVENTURA



### 1º Red Dead Redemption

- Compañía: ROCKSTAR
- Lanzamiento: MAYO
- Distribuidora: ROCKSTAR

**41% DE VOTOS**

John Marston consiguió hacernos sentir como auténticos vaqueros gracias a un desarrollo inmenso, tanto por extensión como por posibilidades. Y es que la libertad de acción y las casi inagotables posibilidades de este título, le han servido para ser la aventura más votada por todos vosotros.

PUNTUACIÓN HC: 96

### 2º Assassin's Creed La Hermandad




Ver a Ezio recorriendo Roma fue un sueño cumplido para muchos fanáticos de esta saga.

**32% DE VOTOS** HC: 95

### 3º Heavy Rain

**9% DE VOTOS**




Los creadores de *Fahrenheit* volvieron a dar en el clavo con una aventura espectacular.

HC: 91

## SHOOT'EM UP



### 1º Call of Duty Black Ops

- Compañía: TREYARCH STUDIOS
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Distribuidora: ACTIVISION

**68% DE VOTOS**

Tras el espectacular *Modern Warfare 2*, la saga *Call of Duty* no lo tenía nada fácil. Sin embargo, una vez más consiguieron sorprendernos con un shooter repleto de acción y calidad, y en el que sus modos online siguen ofreciendo horas y horas de diversión en estado puro.

PUNTUACIÓN HC: 96

### 2º Halo Reach




El segundo puesto es para un shooter casi insuperable y todo un referente de Xbox 360.

**18% DE VOTOS** HC: 96

### 3º Bioshock 2




El regreso a Rapture sirvió para sumergirnos en un shooter impecable en todo.

**9% DE VOTOS** HC: 94

## ACCIÓN

### 1º God of War III

- Compañía: SONY
- Lanzamiento: MARZO
- Distribuidora: SONY

**78% DE VOTOS**




Con la contundencia que caracteriza a su protagonista, la tercera entrega de *God of War* se ha llevado la inmensa mayoría de vuestras votaciones al mejor juego de acción. La verdad es que enfrentarse al espartano es una dura batalla.

PUNTUACIÓN HC: 95

### 2º Dead Rising 2




¿Cuántas formas hay de acabar con un zombi? En este juego nos enseñan algunas de las más originales.

**11% DE VOTOS** HC: 90

### 3º Vanquish




El tercer puesto es para un juego frenético, aunque muy corto en su duración.

**6% DE VOTOS** HC: 88

## VELOCIDAD

### 1º Gran Turismo 5

- Compañía: SONY
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Distribuidora: SONY

**65% DE VOTOS**




Con unos números que asustan, un apartado técnico espectacular y una duración casi infinita, la quinta entrega de esta saga ha conseguido hacerse con la "pole" en la carrera por el mejor juego de velocidad.

PUNTUACIÓN HC: 95

### 2º Need for Speed Hot Pursuit




La vuelta a los orígenes le ha sentado de maravilla a este juego, que apuesta por la persecución.

**17% DE VOTOS** HC: 91

### 3º F-1 2010




El juego oficial de la pasada temporada de F1 consigue el tercer puesto en esta carrera.

**15% DE VOTOS** HC: 93

PlayStation Network

# inFAMOUS 2

16
www.pegi.

A LA VENTA EL 8 DE JUNIO

## SER UN HÉROE
## ES SÓLO UNA OPCIÓN
## EL PODER CORROMPE, ¿O NO?

SUCKER PUNCH

Reserva ya
tu edición especial*




Ahora todas las novedades de PlayStation gratis en tu móvil con la aplicación de PlayStation





PS3
PlayStation 3

www.infamousthegame.com



SONY

## PLATAFORMAS

### 1º S. Mario Galaxy 2



- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: JUNIO
- Distribuidora: NINTENDO

**56% DE VOTOS**

Mario es, para muchos, el rey de las plataformas. Lo sea o no, está claro que en 2010 volvió a demostrar que mal no se le dan.

PUNTUACIÓN HC: 97

### 2º Little Big Planet



Crear nuestros propios niveles y compartirlos por internet es una experiencia genial.

**18% DE VOTOS** HC: 93

### 3º Donkey Kong Country Returns



La tercera posición es para el gran Donkey Kong, que nos alegró con su regreso.

**13% DE VOTOS** HC: 92

## ROL

### 1º Final Fantasy XIII



- Compañía: SQUARE ENIX
- Lanzamiento: MARZO
- Distribuidora: SQUARE ENIX

**38% DE VOTOS**

A pesar de tener una competencia durísima, la decimotercera entrega de *Final Fantasy* ha conseguido todo vuestro reconocimiento.

PUNTUACIÓN HC: 95

### 2º Mass Effect 2



La segunda posición es para esta impresionante aventura espacial.

**27% DE VOTOS** HC: 94

### 3º Fallout New Vegas



El nuevo *Fallout* consigue el tercer puesto de un género muy disputado.

**21% DE VOTOS** HC: 94

## DEPORTIVOS

### 1º Fifa 11



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Lanzamiento: SEPTIEMBRE
- Distribuidora: EA

**63% DE VOTOS**

El enorme número de licencias, su realismo en los partidos y en la ambientación, y sus enormes opciones, han dado a FIFA 11 la victoria.

PUNTUACIÓN HC: 94

### 2º Pro Evolution Soccer 2011



Este año ha mejorado mucho, por lo que obtiene un merecido segundo puesto.

**20% DE VOTOS** HC: 90

### 3º NBA 2k11



NBA en estado puro ¡y con Michael Jordan! Un regalo para los fans del basket.

**8% DE VOTOS** HC: 93

## LUCHA

### 1º Super Street Fighter IV



- Compañía: CAPCOM
- Lanzamiento: ABRIL
- Distribuidora: CAPCOM

**66% DE VOTOS**

Con autoridad. Así es como se han impuesto los luchadores de *Street Fighter* a la competencia. Y es que su calidad es incuestionable.

PUNTUACIÓN HC: 95

### 2º UFC 2010



Las artes marciales mixtas están fielmente reflejadas en este completo juego de lucha.

**11% DE VOTOS** HC: 92

### 3º Naruto Ultimate Ninja Heroes 2



Naruto consigue un merecido tercer puesto gracias a su inconfundible estilo.

**11% DE VOTOS** HC: 87

## PUZZLE/MINIJUEGOS

### 1º El Profesor Layton y el Futuro Perdido



- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: OCTUBRE
- Distribuidora: NINTENDO

**69% DE VOTOS**

Layton y Luke demuestran por qué son los mejores solucionando enigmas y se hacen con el premio sin demasiada dificultad.

PUNTUACIÓN HC: 91

### 2º Wii Party



Las fiestas en casa son más divertidas que nunca gracias a este original juego.

**21% DE VOTOS** HC: 87

### 3º Last Window



Los puzles a los que se enfrenta Hyde le otorgan el tercer puesto.

**4% DE VOTOS** HC: 84

## MUSICALES

### 1º Guitar Hero Warriors of Rock



- Compañía: RED OCTANE
- Lanzamiento: SEPTIEMBRE
- Distribuidora: ACTIVISION

Ha estado muy reñido, pero finalmente "Los Guerreros del Rock" han triunfado a lo grande.

PUNTUACIÓN HC 87

**32% DE VOTOS**

### 2º Rock Band 3



Con muy poca diferencia de votos, este completo juego musical se hace con la segunda posición.

**29% DE VOTOS** HC: 94

### 3º Dj Hero 2



Parece ser que tenemos muchos DJ´S entre nuestros lectores. ¡Si es que valéis para todo!

**22% DE VOTOS** HC: 89

EXCLUSIVA HOBBY

# PARA LA NUEVA LARA NO EXISTE LA AVENTURA SI NO HAY DOLOR

# TOMB RAIDER

**Olvidaos de la atleta perfecta y de anatomía imposible. Esta Lara Croft es humana, sangra y sufre lo indecible. Pero está dispuesta a luchar por sobrevivir. El nuevo *Tomb Raider* saldrá para PS3 y 360 en una fecha aún sin determinar pero, mientras llega, os podemos contar en exclusiva todos los detalles de esta épica aventura.**







**ACOSTUMBRAOS** a ver el miedo y el sufrimiento en la cara de Lara. Sus expresiones y hasta los movimientos de cámara se han generado por captura de movimiento.

Noventa y cinco de pecho, cincuenta y cinco de cintura y ochenta y cinco de cadera. Esas eran las medidas "oficiales" de Lara Croft cuando el histórico *Tomb Raider* se puso a la venta en 1996. Por aquel entonces, esa aventura dejó boquiabiertos a los usuarios de PlayStation y Saturn por su planteamiento abierto, su equilibrada mezcla de puzles, tiros y saltos... pero sobre todo por su protagonista: era una aristócrata, de cuerpo de infarto, hablaba varios idiomas y tenía una capacidad para las piruetas que ya la quisiera para sí Jackie Chan. Para un mundillo más acostumbrado a simpáticos fontaneros saltarines o a erizos supersónicos, la llegada de un personaje así de contundente supuso una revolución. Pero los años han pasado y la sensación de desgaste, de abuso de la fórmula "tía buena con pistolas" se ha agudizado. Los chicos de Eidos, responsables de la franquicia, han intentado darle un lavado de cara en varias ocasiones: que si volver a Lara algo más siniestra, que si usar flashbacks para mostrar sus primeras aventuras... Pero ahora, han decidido renovarlo todo de arriba abajo. La historia principal, el desarrollo o la protagonista volverán a empezar de cero en el próximo juego que se llamará, simplemente, *Tomb Raider*.

***« Lo extraordinario no es lo que hacemos, sino lo que somos. No hemos de conquistar la tierra o el mar, sino a nosotros mismos. »***

***Introducción del juego***

**→ HEMOS VIAJADO A SAN FRANCISCO**, donde está la sede de Crystal Dynamics, los creadores de esta nueva aventura. Apenas una decena de periodistas de todo el planeta pudimos ver en el más absoluto de los secretos los nuevos detalles del título. Karl Stewart, el director de la franquicia, nos paseó por el estudio de producción y nos contó cuáles eran sus intenciones. **"Con el paso del tiempo, Lara se estaba convirtiendo en una caricatura, en alguien demasiado irreal. La que estamos creando ahora es humana, vulnerable"**, nos contó. **"Va a sufrir terribles heridas, tanto físicas como emocionales"**. Para romper por completo con los juegos previos, la nueva Lara Croft es apenas una adolescente recién salida de la universidad. Su pasado académico la ha convertido en una jovencita racional y analítica, pero apasionada por la aventura y la arqueología. En su primera expedición se enrola en el barco Endurance, el cual naufraga junto a una isla en la costa de Japón. De las decenas de tripulantes de la nave, solo ella parece haber sobrevivido. ¿No querías acción, Lara? ¡Pues toma dos tazas!

**→ LA PRIMERA MISIÓN** que pudimos ver, de hecho, no puede ser más desconcertante. Tras el naufragio, Lara despierta atada y colgada boca abajo en una siniestra cueva, sin tener ni idea de cómo ha llegado a esa situación. Lo primero es salir de allí. La solución a esa tarea ya demuestra el nuevo espíritu del juego: para librarla de su cautiverio, hemos de herir a Lara. Balanceándola, conseguimos acercarla a una antorcha lo suficiente como para prenderla fuego. Así, sus ataduras se queman y ella queda liberada, pero también se chamusca por el camino... Ya lo veis, hay que pasarlo mal para salir de ésta. Pero los problemas no acaban. Nada más liberarse, Lara cae sobre una barra de hierro que se le queda clavada en el costado. Con el rostro deformado por el dolor, la muchacha ha de arrancársela a lo bruto. Nosotros la ayudamos pulsando a toda velocidad un botón, en otra de las tareas que serán comunes en el juego: los Quick Time Events. Mientras buscamos la salida de la cueva nos encontramos con un inquietante altar



**LAS SITUACIONES EXTREMAS** serán mucho más comunes. A veces nos encontraremos en mitad de un "marrón" sin saber cómo hemos llegado allí. Lara, ¿qué haces ahí colgada, hija?



**LAS AYUDAS** y el interfaz del juego serán mínimos, aunque se nos indicarán l zonas que se pueden que o los botones a pulsar en Quick Time Events.

que deja algo claro: hay alguien más en esta isla y no parece tener buenas intenciones. Todo parece apuntar a que Lara iba a ser parte de un sacrificio ritual por parte de alguien cuyos ruidos se oyen en lo más profundo de la gruta...

→ **LOS PUZLES** son los protagonistas de la siguiente sección. Tenemos que usar rampas, la corriente o un rudimentario ascensor para llevar unas cajas ardiendo hasta un pequeño polvorín y hacerlo explotar, lo que despeja el camino... pero también provoca un derrumbamiento en la cueva. Desesperada mientras la tierra y los cascotes caen a su alrededor, Lara intenta encontrar un agujero por el que escapar. Allí está, un pequeño orificio en la parte superior de una cuesta por el que se cuela algo de luz. En ese momento comienza un angustioso Quick Time Event en el que hemos de pulsar los botones adecuados mientras Lara lucha por trepar hasta la salvación. A medida que avanzamos la pantalla se va llenando de barro hasta el punto en que no vemos nada, la música sigue en pleno crescendo y Lara grita agónicamente hasta que... ¡salimos de la gruta! En ese momento, la jadeante heroína mira el paisaje que se descubre ante ella: una enorme isla plagada de barcos naufragados y espesas selvas. Comienza la verdadera aventura.

→ **EL DESARROLLO PRINCIPAL** quiere huir del sistema de "fases" que ofrecían los títulos previos. Siempre estaremos en la isla, pero desde la zona central de la misma podremos escalar, saltar o investigar para encontrar nuevas zonas. Entonces, ¿este juego va a ser una especie de "sandbox"? **"No es que sea un «Grand Theft Auto» o un «Assassin´s Creed»"** aclara Stewart, **"pero queremos transmitir la idea de que el entorno es abierto"**. De hecho, al principio contaremos con pocas habilidades y, por tanto, no podremos llegar a todos lados, pero poco a poco ganaremos herramientas y movimientos que nos permitirán ampliar el "terreno de juego". Para familiarizarnos con el nuevo lugar, Karl nos muestra otra misión: varios días después de lo que acabábamos de ver, Lara encuentra con vida a Conrad Roth, el líder de la expedición, al que Lara ve como una especie de mentor. A dife- ▸▸

# REMODELANDO A LARA CROFT

La arqueóloga lleva brincando 15 años. Es normal que en ese tiempo haya evolucionado en muchos aspectos. La nueva Lara hereda algunas de esas características, pero también aporta otras.

R (1996)

primera Lara sor- ndió por su agilidad alentia, pero hoy día ulta demasiado "de ástico", demasiado cta... y sí, demasiado pechugona.

TR: EL ÁNGEL DE L... AD (2003)

Al saltar a PlayStation 2 Lara se estilizó, pero también se volvió algo más oscura y seria. No acabó de convencer a sus fans.

**EL ROSTRO** se ha redondeado para que tenga un aspecto más infantil y algo más dulce. Los diseñadores querían mantener la mirada que siempre ha tenido.

**L ARCO** da un toque salvaje, "a Rambo" al conjunto. Aún no emos podido verlo en acción, ero promete ser un gran arma.

**LOS VENDAJES** son la prueba de que esta chica es vulnerable. Tendrá que sobrevivir a muchas pruebas extremas.

**LA PISTOLA** es el "juguete" favorito de miss Croft, pero por ahora tendrá que conformarse con una... y no mucha munición.

**PICO** también es nuevo. Al seguirlo podremos escalar evas zonas del escenario. diseñadores quieren que se vierta en un icono.

EGEND (2006)

s objetos como el o y unos tiroteos salvajes marca- a aventura. Lara aba una forma de menos pedante.

**LA ROPA** será la lógica para ir a una aventura de este tipo. Eso sí, nada de shorts para marcar silueta ni escotes vertiginosos. Prima lo práctico frente a lo sexy.

TOMB RAIDER UNDERWORLD (2008)

Esta Lara estaba más cerca de la actual: se ma chaba de barro y pasab algún mal rato, pero aú era demasiado infalible todo lo que hacía.





**LA ZONA CENTRAL** de la isla será la base de operaciones. En el campamento [arriba] podremos comprar habilidades, crear nuevos aparatos o volver a misiones que ya hayamos superado. En el resto del área buscaremos o treparemos hasta nuevas "misiones".



rencia de la insegura e inocente chiquilla, Roth es ya un perro viejo al que no asustan los retos. Siempre está preparado para una nueva aventura. Ha quedado herido tras un enfrentamiento con un par de lobos, así que encarga a Lara que vaya a buscar el botiquín y un transmisor que perdió en una gruta cercana. Para alcanzar esa zona, Lara tiene que usar el resto de sus habilidades. Primero toca saltar. Esta vez la heroína no se "pegará" mágicamente al saliente más cercano, sino que nosotros tendremos que dirigirla mientras salta. Aunque pueda parecer más complicado que en juegos previos, también nos servirá para modificar nuestra trayectoria en pleno salto para alcanzar otras zonas.

**« -No puedo con esto. No soy ese tipo de Croft. -Sí lo eres. Pero aún no lo has descubierto. »**

***Roth anima a Lara***

**→ EL INSTINTO DE SUPERVIVENCIA** será otro truquillo de Miss Croft. Al pulsar un botón activaremos una visión especial que separará por colores lo que interese: el escenario y los objetos irrelevantes se mostrarán en gris y las pistas en amarillo. Así podremos seguir rastros invisibles a simple vista, como unas huellas de lobo que nos llevan hasta donde esos "perricos" han depositado el botiquín. Al alcanzarlo, uno de esos animales salvajes nos ataca. Esta Lara no es aquella superarqueóloga capaz de matar tira-



**LOS PUZLES** serán más sesudos que en entregas previas. No se basarán solo en observar el escenario, sino también en pensar cómo se comportan el fuego o el agua, la importancia de la gravedad, los explosivos...

LA CÁMARA usará encuadres novedosos, para potenciar las sensaciones de angustia o claustrofobia. A ello ayudará el renovado motor gráfico Crystal Engine, que usaba *TR Legend*.

» nosaurios sin despeinarse, así que el forcejeo con el lobo es sucio y violento. Lara, aterrorizada, acaba con su rival por un golpe de suerte. Ese duelo también se resuelve con Quick Time Events, pero Karl nos ha comentado que también habrá enfrentamientos y tiroteos "normales", en los que nos tocará a nosotros apuntar. Por ahora se han confirmado pocas armas: un arco, una pistola y un pico que servirá tanto para escalar como para defendernos. A medida que avancemos descubriremos más armas y posibilidades para la chica.

**« Lo siento mucho, pero era una simple cuestión de supervivencia: o tú o yo. »**

***Lara se disculpa ante el primer lobo que mata***

→ **LARA IRÁ APRENDIENDO** poco a poco y eso se reflejará en sus emociones. Es chocante ver cómo la antaño inquebrantable Lara ahora es una chiquilla que muestra terror e incertidumbre ante lo que la espera e incluso a veces se habla a sí misma para convencerse de que puede seguir adelante. Se asusta, mira alrededor, toca las paredes para apoyarse... **"A la Lara de antes parecía no afectarle lo que ocu-**



ROTH es este viejo aventurero. Será una especie de mentor para Lara, pero ella también tendrá que ayudarle para salir de ésta.

# Influencias

...merosos juegos, films o series han influido en mayor o ...or medida en la concepción de este Tomb Raider.



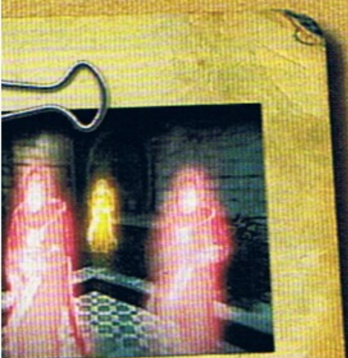
## La física de Half-Life 2

El uso de la gravedad o las corrientes de agua ya se exploró en ese clásico. Aquí se usarán con cajas y barriles.



## ...a atmósfera de ...ncharted

...soliloquios de Nathan se... "imitados" por Lara, así ...o las situaciones extremas ...a el protagonista.



## La "visión" de Assassin´s Creed

La Vista de Águila de Ezio separa objetivos por colores. Lara hará algo similar con su Instinto de Supervivencia.

## Los orígenes de Batman Begins

El primer acto del film mostraba el duro camino de Bruce Wayne hasta convertirse en Batman. Ese "viaje del héroe" también marcará los primeros pasos de Lara.

## El sufrimiento de 127 Horas



En esa película, el protagonista ha de castigar severamente su cuerpo para sobrevivir. La escena más famosa del film inspiró a los muchachos de Crystal Dynamics y decidieron forzar la resistencia de Lara hasta el límite.

## Los misterios de Perdidos

¿Extraños barcos naufragados? ¿Una isla perdida en el océano y llena de enigmas? La influencia del argumento de Perdidos ha sido reconocida por los creadores del juego. ¿Habrá osos polares?



**...rría a su alrededor, pero ahora queremos que sea creíble que está en el mundo, que conecta con él"**, comenta Karl.

**➔EL PROYECTO ES AMBICIOSO Y ARRIESGADO.** Todavía está en una fase muy temprana, pero queda claro que es una superproducción, con el objetivo de devolver a Lara al trono de los videojuegos (si el título es un éxito le seguirían otros en los que Lara maduraría más). Concluiremos con una anecdotilla. De entre los periodistas que fuimos al evento, un simpático ruso preguntó: si la "vieja" Lara se encontrara con su nueva versión, ¿qué le diría? Karl, sorprendido, le sonrió y respondió **"pues seguramente le diría: te vas a convertir en leyenda"**. Estamos deseando acompañarla durante esa transformación. HC



**LOS SALTOS** serán muy comunes, como era de esperar. Eso sí, esta vez tendremos más posibilidades de control sobre los mismos.

por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ 3DS ■ Rol ■ Namco Bandai ■ Lanzamiento: Primavera 2011 (Japón) / 2012 (España)

## PIRATAS CON PATA DE... GOMA

# ONE PIECE UNLIMITED CRUISE SP

Los piratas del Sombrero de Paja toman al abordaje la nueva portátil con un "remake" de sus juegos de Wii.





■ **TRAS LA ESTELA DE NARUTO Y DRAGON BALL,** One Piece se ha convertido en uno de los manga/anime con más éxito de Japón. Su creador, Eiichiro Oda, quiso premiar a los usuarios de Wii con una historia inédita, *One Piece Unlimited Cruise*, que apareció hace un par de años dividida en dos entregas (*El tesoro bajo las olas* y *El despertar de un héroe*) y que pronto va a reunirse en un sólo cartucho para 3DS, con funciones añadidas. En *Unlimited Cruise SP*, además, volveremos a disfrutar con la compañía de Gabri, un personaje que se diseñó en exclusiva para esta aventura.

El juego narra la odisea de Luffy D. Monkey (un pirata elástico, que no puede nadar) y su tripulación, que, en medio de una tormenta, encuentran la clave para rescatar un tesoro misterioso. Y como suele ocurrir en estos casos, la aventura se complica y nos obliga a vagar por diferentes islas luchando contra temibles enemigos y participando en minijuegos como la pesca y la búsqueda de tesoros.

→ **LAS NOVEDADES DE ESTA VERSIÓN SP** no se quedarán en los nuevos personajes (por el momento se han confirmado Emporio Ivankov, Jinbei, Marco, Jozu y Boa Hancock). También contaremos con modos de juego adicionales, como el asalto a Impel Down (en el que nos tendremos que mover sobre un tablero) y con un sistema de control adaptado a la pantalla táctil, para gestionar los menús y resolver las secuencias Q.T.E. Por supuesto, el plato fuerte será disfrutar de estos gráficos de estilo animado en unas apoteósicas 3D sin gafas.

**HABRÁ NUEVOS PERSONAJES** sacados de la saga Marineford, junto a los que ya vimos en Wii.

## EL MODO MARINEFORD

**LA SEDE PRINCIPAL DE LA MARINA** se convierte en el escenario de uno de los modos exclusivos de *Unlimited Cruise SP*. Nuestro objetivo es rescatar a Ace, y para ello tendremos que dirigir a los piratas en una épica batalla contra el ejército. El desarrollo alternará los combates en tiempo real con fases de movimiento sobre un tablero, como si se tratara de un juego de estrategia.








**LA HISTORIA** está escrita por Eiichiro Oda, e irá más lejos de los dos episodios originales.

ÚLTIMA HORA

# aquí Tokio

**→¡Saludos a todos...** desde un Starbucks de Tokio! Así están las conexiones por aquí a raíz del terremoto. Es el único punto Wi-Fi operativo que he encontrado para trabajar, y aquí me veis, con mi vaso de plástico y una mini tele dando las últimas noticias de Fukushima. El desastre también ha sacudido al mundillo de los videojuegos. Por cierto, os agradezco de corazón los mails que habéis mandado a la revista preocupándoos por mí.

**→Las ventas de consolas han descendido,** ya sea por los problemas de distribución o porque el ánimo de los consumidores está en horas bajas. El caso es que 3DS se ha ido desinflando poco a poco desde su brillante lanzamiento, hasta caer por debajo de PSP en las dos primeras semanas de abril. Esto ha reducido las previsiones de Nintendo (1,5 millones de consolas vendidas) a la mitad, aunque PS3 y PSP también han bajado lo suyo.

**→Capcom lanzará una "aventura surround" en 3DS.** Justo cuando *Super Street Fighter IV 3D* ha superado el millón de copias vendidas en todo el mundo, la compañía



anuncia *Nazo Waku Yakata*, un juego que prescindirá de botones en favor del giroscopio, la táctil, el micro y los efectos surround de los auriculares para avanzar por una mansión repleta de puzles.

**→PSP tendrá su propio Animal Crossing** *con Monster Hunter: Nikki Poka Poka Airu Village*

# El blog de kagotani

Mayo 2011

# Comprar en tiempos revueltos

**El pasado 11 de marzo, fuimos sacudidos por el terremoto en dos ocasiones, y poco después hubo un tercer temblor.** Pero las desgracias no han terminado. La radiación sigue siendo una amenaza constante, y los expertos pronostican nuevos seísmos durante los próximos cinco años.




Hace unos meses, pensé en cambiar mi viejo teléfono móvil por un Android o un iPhone, pero ninguno de los dos me convencía del todo, así que acabé pillándome un móvil normalito. Y me alegro mucho de haberlo hecho.

Veréis, desde el año pasado, muchos móviles incluyen una función que desconocía. De repente, una estridente alarma empieza a sonar a todo volumen, aunque tengas el móvil silenciado. Se trata de una alerta emitida por el centro nacional de prevención de terremotos.

Sin ser un sistema perfecto, resulta bastante fiable. Te da dos o tres segundos antes de que se produzca el temblor, tiempo suficiente para resguardarte bajo una mesa o salir corriendo a la calle. No os imagináis lo que dos segundos pueden significar en esas situaciones.

**« TRAS EL TERREMOTO, EN JAPÓN NOS HEMOS VUELTO MENOS "GEEKS" Y MÁS PRAGMÁTICOS »**

Lo que en principio parecía una función curiosa "por si las moscas", se ha convertido en algo terriblemente cotidiano. El caso es que cada vez más personas quieren tener esa aplicación; por poneros un ejemplo, hace poco me encontraba tomando un café en un bar cuando, de pronto, todos los móviles se dispararon al unísono. Fue una escena bastante chocante.

Recuerdo cuando dudaba sobre qué Smartphone comprarme, y veía nuevos modelos en las tiendas, con sistemas operativos cada vez más sofisticados. Ahora, lo que importa es si el móvil incluye la mencionada aplicación o no, por lo que pueda pasar mañana. De hecho, no me sorprendería ver algún servicio parecido en los dispositivos de juegos portátiles.

Es curioso; hasta hace mes y medio la gente estaba a la última con sus teléfonos móviles. Y en cuestión de días, hemos aprendido a conformarnos con lo esencial, olvidándonos de los lujos a los que estábamos acostumbrados. Sé que esta situación se pasará, y que acabaremos volviendo a la comodidad del viejo Tokio... porque volveremos, ¿verdad que sí?

## ÚLTIMA HORA aquíTokio

*G*, un spin-off de la saga que incluirá montones de personajes y tareas por hacer. Los gráficos destacarán por su simpaticón, sencillo y colorido.

**→ *Starfox 64 3D* llegará a las tiendas el 17 de julio.** Así lo ha confirmado Nintendo en un comunicad oficial. Aunque no está confirmada la



fecha para USA y Europa. Además, se rumorea que en el E3 podrían desvelar las fechas definitivas de otros bombazo como *Mario Kart, Animal Crossing, Layton, Kid Icarus* y *Mario 3D*.

**→ Sega nos pondrá a machacar zombis en Kinect,** gracias a *Rise of Nightmares*, un arcad a lo *House of the Dead* que nos permiti recorrer una tenebrosa mansión infestada de muertos vivientes y otras criaturas monstruosas. Habrá que moverse con destreza para usar toda clase de armas como cuchillos, hachas o sierras mecánicas.

**→ El rol de la vieja escuela invadirá las portátiles** con una avalancha de títulos: en PSP tendremo *Gloria Union*, basado en batallas entre ejércitos; *Grand Knight History*, un RPG fantástico de los creadores de *Murama Over My Dead Body*, un remake con estética cel-shading; y *Unchain Blades Rexx*, que también saldrá en 3DS. Y par DS, Atlus anuncia *Devil Survivors*, una aventura ambientada en el fin del mun




***Gloria Union*** llegará en verano a Japón, junto resto de RPG's... aún sin fechas para Europa.

LA GUERRA ES ETERNA.
SU MISIÓN ACABA DE COMENZAR.

FE
TRABAJO
SEGURIDAD

# EL SICARIO DE DIOS
EN 3D

SCREEN GEMS PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE MICHAEL DE LUCA PRODUCTIONS / STARS ROAD ENTERTAINMENT EN SOCIEDAD CON TOKYOPOP "PRIEST" PAUL BETTANY KARL URBAN CAM GIGANDET MAGGIE Q LILY COLLINS
CON STEPHEN MOYER Y CHRISTOPHER PLUMMER HA NGUYEN CHRISTOPHER YOUNG LISA ZENO CHURGIN, A.C.E. RICHARD BRIDGLAND FITZGERALD DON BURGESS ASC
PRODUCTORES EJECUTIVOS GLENN S. GAINOR STEVEN H. GALLOWAY STU LEVY MICHAEL DE LUCA JOSHUA DONEN MITCHELL PECK MIN-WOO HYUNG CORY GOODMAN
SCOTT STEWART

Soundtrack on Madison Gate Records

3D

ESTRENO 6 DE MAYO

www.ElSicarioDeDios.com

PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES

## ASÍ SERÁ EL PRÓXIMO RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

# CAMINANDO ENTRE ZOMBIS

■PS3 - Xbox 360 ■Finales 2011

**El disparo en la cabeza es un buen método para acabar con los muertos vivientes. Pero creednos, cuando volvamos a Raccoon City necesitaremos algo más que puntería para sobrevivir.**

Volved la vista atrás, hasta 1998, cuando el virus T convirtió el pequeño pueblo de Raccoon en un infierno por el que se paseaban centenares de muertos vivientes. Un escenario de pesadilla al que vamos a regresar, esta vez como cuatro miembros del U.S.S. Delta (servicio de seguridad de Umbrella), que os presentamos en este reportaje, cuya misión consistirá en borrar cualquier huella del incidente, incluyendo eliminar a personajes tan conocidos como el agente Leon S. Kennedy.

**→PARA CELEBRAR EL 15º ANIVERSARIO DE LA SAGA,** Capcom ha cedido el testigo a Slant Six Games (la desarrolladora canadiense responsable de *SOCOM Confrontation*) para desarrollar un "shooter" en tercera persona que recuperará los escenarios y personajes más emblemáticos de *Resident Evil 2 y 3*. Podremos unir nuestras fuerzas con otros jugadores a través de un modo online cooperativo para cuatro y recorrer las calles de la ciudad, la comisaría de policía e incluso la gasolinera, mientras disparamos sin descanso contra militares, zombis y otras criaturas más peligrosas, como el Tyrant o los Hunter. (¿Quizá también Licker y Nemesis?)

*Operation Raccoon City* no seguirá la línea temporal de la saga; será un "spin off" que nos permitirá alterar algunos arcos argumentales. La ambientación, por su parte, será más oscura (y también más gore) que en los juegos originales, y los zombis se moverán a mayor velocidad, como si fueran depredadores. Podrán detectarnos por la vista, por el sonido de nuestras armas al disparar y también por nuestro olor.

**→EL MODO MULTIJUGADOR** también incluirá un sistema de experiencia, que nos dará acceso a nuevas armas (por el momento se han confirmado fusiles como el HK G36 o M4A1, pistolas Glock y Browning, granadas y una escopeta Remington). Del mismo modo, podremos subir de rango y utilizar ventajas especiales. También se han confirmado modos "versus" con varios equipos en juego.

**SERÁ UNA BATALLA A TRES BANDAS** entre las fuerzas de seguridad de Umbrella, el ejército y los zombis (con monstruos creados por el T-virus). Podremos usar a cualquiera de los otros dos como señuelo y, en ocasiones, como si fuera un escudo.



**PODREMOS SUBIR DE NIVEL** y mejorar nuestras armas (o conseguir algunas más potentes). También participaremos en un sistema de rangos online.



**LOS ESCENARIOS** repetirán localizaciones conocidas, como la gasolinera o la comisaría de policía, desde una nueva perspectiva.



## VECTOR

Se trata de un moderno ninja. Entre sus principales habilidades está el combate cuerpo a cuerpo y la posibilidad de ocultarse con una capa de camuflaje óptico.

**TAMBIÉN PODREMOS USAR EL ESCENARIO** en nuestro favor. Hay zonas elevadas en que podemos atrincherarnos, obstáculos para los zombis y, por supuesto, elementos explosivos que podemos detonar con un disparo para cargarnos a varios "no muertos" de un plumazo.



## SPECTRE

Es el personaje más equilibrado en el combate, ya que posee armas de distancia variable. Además, su visor infrarrojo le permite detectar enemigos a través de algunas estructuras.



**EL ASPECTO** será mucho más oscuro y descarna que en los *Resident Evil* originales. Se notará el impacto de films y series como The Walking Dea

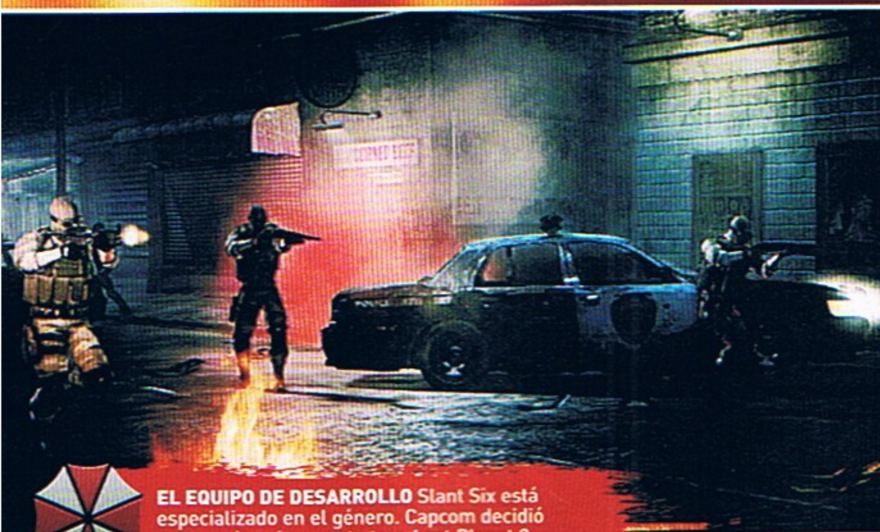


**EL SISTEMA DE COBERTURA,** imprescindible en un juego del género, se va a implementar de forma semiautomática como en *Gears of War*.

**EL MODO COOPERATIVO** nos permitirá jugar con tres amigos (cada uno escoge uno de los miembros del equipo delta). También habrá modos competitivos en los que varios equipos se disputan un mismo objetivo. En ese caso, el enemigo de nuestro enemigo se convertirá en nuestro aliado.



**NUESTRO OBJETIVO** consistirá en eliminar a los testigos del incidente, incluyendo a personajes tan populares como el "novato" Leon S. Kennedy.



**EL EQUIPO DE DESARROLLO** Slant Six está especializado en el género. Capcom decidió entregarles el proyecto tras *Lost Planet 2*.



## BERTHA ↑

La única mujer del grupo, con un marcado acento de Europa del Este, es la más rápida y tiene la habilidad de curar a sus compañeros e inyectarse suero a sí misma.



**TAMBIÉN PODREMOS JUGAR EN SOLITARIO** y dejar que la consola controle a nuestros tres aliados, aunque la sensación será mucho más intensa si escuchamos los gritos de terror de nuestros compañeros a través del headset.






**NO VEREMOS EL ROSTRO** de ninguno de los protagonistas, ya que están equipados con máscaras antigás y visores especiales.






**LOS ANTECEDENTES** directos de *Operation Raccoon City* son los dos *Outbreak* (aventuras multijugador online) que aparecieron para PS2.



## BELTWAY

Es el especialista en armas pesadas. Puede utilizar escopetas de cartuchos, lanzagranadas y, como habilidad especial, colocar minas "antizombi".

# LOS OTROS RESIDENT EVIL

**Estos son los otros juegos de la saga que podremos disfrutar a lo largo de 2011 para celebrar el 15 aniversario del padre de los "survival horror".**



## RESIDENT EVIL® REVELATIONS

**■ 3DS ■ INVIERNO**



Es una auténtica secuela, que nos traslada a un barco justo después de los acontecimientos de *Resident Evil 5*. Estará protagonizado por Chris Redfield y Jill Valentine, como en el primer juego, y hará un espectacular uso de las 3D.



## RESIDENT EVIL REVIVAL SELECTION

**■ PS3 - XBOX 360 ■ OTOÑO**



Será un "remake" en alta definición (720p) de *RE Code Veronica X* y *Resident Evil 4*, que podremos descargar a través de PS Network y Xbox Live, o bien comprar en un disco recopilatorio. Aún no tiene fecha de lanzamiento.




## RESIDENT EVIL® THE MERCENARIES 3D

**■ 3DS ■ PRIMAVERA**




Dentro de poco podremos disfrutar con este "shooter" basado en personajes y localizaciones de *RE 4 y 5*, y que contará con modo cooperativo. Será nuestro reencuentro con Chris, Jill, Claire Redfield y Jack Krauser, entre otros.

# NUESTRAS REVISTAS

**Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco**

## → NINTENDO ACCIÓN

### Así será Zelda Ocarina of Time 3D




■ **Este número incluye un suplemento** doble totalmente gratis. Con las guías de *Pokémon Blanco y Negro, Street Fighter 3D Edition*, y 500 trucos para los mejores juegos de Wii, DS y 3DS.

■ **En portada, vuelve Zelda.** No es de extrañar que todo el mundo esté impaciente. No os perdáis todos los datos, las imágenes y las ultimas pantallas del estreno de Link en 3D.

■ **Reportaje: 25 claves para soñar con 3DS.** Desde el nuevo *Metal Gear* a los *Mario 3D*, pasando por el editor de Mii, el StreetPass y el apoyo de los desarrolladores más prestigiosos.

■ **Los Mejores de 2010.** Los votos de los lectores se transforman en los premios a los Mejores juegos de Nintendo Acción.

■ **Avances:** *Cars 2, Steel Diver, Resident Evil, Capitán América...*

## → PLAYMANÍA

### ¡La guerra estalla en PS3!




■ **No os perdáis este mes PlayManía,** la revista práctica para los jugadores de PlayStation 3 y PSP.

■ **¡Guías de Trofeos!** Os regalan 9 miniguías que podréis guardar en la caja del juego con las claves para conseguir el Trofeo Platino de juegos como *Killzone 3, Dragon Age II, Dead Space 2, Marvel vs Capcom 3...*

■ **Acción multijugador.** Han probado a fondo los 10 mejores shooters multijugador de PS3, para que sepáis cuál es vuestra guerra: *Battlefield, Call of Duty, Crysis 2, SOCOM Special Forces, Medal of Honor, Homefront, M.A.G...*

■ **¿Quién dijo miedo?** Pasan revista a los juegos que nos van a aterrorizar en los próximos meses, desde lo último de *Silent Hill* y *Resident Evil* a nuevos títulos como *Dead Island, The Darkness II* o *Shadows of the Damned.*

■ **¡Superhéroes en acción!** Os descubren los poderes de los nuevos héroes de PlayStation 3: *InFamous 2, Batman Arkham City, Capitán América, Thor...*

**YA A LA VENTA**

## → E-GIRL

### De compras con las celebrities

■ **Reportaje: Nos vamos de shopping con las celebrities.** ¿Queréis saber cuáles son los dos look que arrasan esta temporada? ¿Las claves del estilo de vuestras famosas favoritas? ¿Las webs de tendencias más completas? Descubrid esto y ¡mucho más! en este reportaje de moda.

■ **Reportaje: Arrasa en Tuenti.** Si queréis multiplicar vuestro número de amigos en la red social, no os perdáis los trucos que os damos. Ya veréis, aumentaran vuestras visitas, friends, ¡y seréis las más populares!

■ **Juegos:** Fichad lo más nuevo para vuestra Nintendo 3DS: *Nintendogs + Cats* o *Los Sims 3D*; lo último para Wii: *Hello Kitty Season* o lo más divertido para Xbox 360: *Carnival ¡en acción!* Vuestros games están aquí.

**Y de regalo, las pegatinas e-girl más chulas ¡para que las pongáis donde queráis!**




## → MICROMANÍA

### La acción más alucinante

■ **Todos los detalles sobre Prey 2.** Os cuentan todo lo que debéis saber sobre el bombazo que preparan Human Head y Bethesda. ¡Un juego de acción de otra galaxia en vuestro PC!

■ **Los mejores juegos de 2010 en PC.** Os ofrecen los resultados de las votaciones de los lectores de Micromanía para elegir a los Mejores Juegos de 2010. ¿Quién ha ganado?

■ **Los juegos del mes, a examen.** Los expertos de Micromanía ponen bajo la lupa *Crysis 2, Assassin's Creed La Hermandad, Bulletstorm, SHIFT 2 Unleashed* y muchos más.

■ **Juego de regalo, en el DVD.** Este mes, pasadlo en grande con la mejor fantasía en una combinación alucinante de Estrategia y Rol con *King's Bounty: The Legend.* ¡No os lo perdáis!



# NOVEDADES

## TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

## ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

### Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

### Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

### Así es nuestra ficha

**NUESTRO VEREDICTO**

| Lo mejor / Lo peor | Alternativas | | | Valoración |
|---|---|---|---|---|
| Lo mejor | Alternativas | GRÁFICOS | 97 | Para tratarse de una saga de ciencia ficción, Killzone nos transmite la sensación de estar en una batalla real. El apartado gráfico es para caerse de espaldas, y además el ritmo de los niveles mejora a medida que progresamos. Soberbio. |
| | | SONIDO | 94 | |
| Lo peor | | DURACIÓN | 91 | |
| | | DIVERSIÓN | 95 | |
| | | PUNTUACIÓN FINAL | 95 | |

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

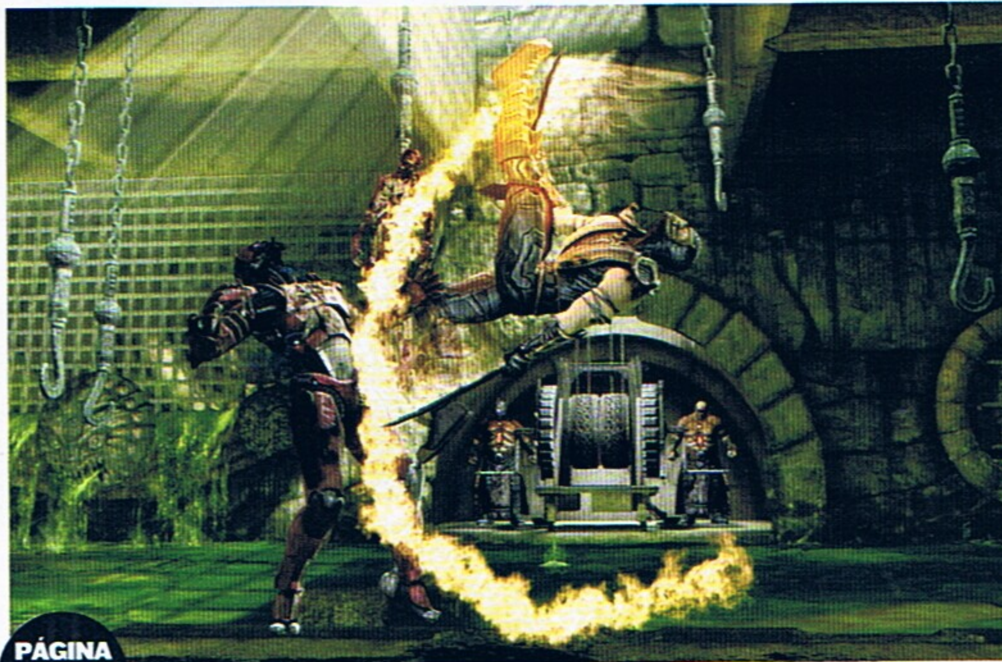
▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

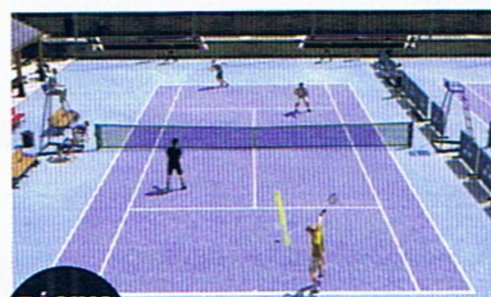
▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 62

**MORTAL KOMBAT** regresa para reclamar el trono de la lucha, con peleas sangrientas, técnicas brutales y, sobre todo, nuevos "fatalities" con los que aniquilar a los enemigos. ¡Impresionante!



PÁGINA 76

**VIRTUA TENNIS 4** pone en nuestra mano la raqueta para que emulemos a Rafa Nadal y otras figuras del circuito mundial, en busca del punto de partido.



PÁGINA 80

**SOCOM SPECIAL FORCES** nos lleva al sudeste asiático para liberar un país mientras damos órdenes a otros soldados, como miembros de la OTAN

## EN ESTE NÚMERO...



### NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

VídeoReportaje en HOBBYNEWS.es

18 ■ Lucha ■ Warner Bros. ■ 1 a 4 jugadores
■ Castellano ■ 61,50 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

## Sangría de buena cosecha

# MORTAL KOMBAT



Kilolitros de sangre, cabezas que explotan como kiwis maduros, una franquicia que vuelve a ser el káiser de la lucha... ¡*Mortal Kombat* está akí! Ups, perdón se nos coló una ka de más...

**■ LOS COMBATES ONE ON ONE** vuelven a estar de moda. Hace un tiempo que *Street Fighter IV* revitalizó el género con una apuesta que al principio sorprendió, pero funcionó: volver al sistema de peleas en 2D, pero con gráficos 3D. El que fuera su gran rival en los años 90, *Mortal Kombat*, ha decidido que también le congratula la idea.

Pero la vuelta a los viejos tiempos no acaba ahí. Escarmentados por las críticas a los últimos juegos de la saga (centradas en que no eran lo bastante bestias, cuando su "gracia" siempre había sido esa), los desarrolladores de NetherRealms han dicho que ellos, de mojigatos, nada.

**→ LA VIOLENCIA Y EL "GORE"** vuelven con más fuerza que nunca. Los luchadores sangran como sifones con los golpes normales, pero el plato fuerte llega con los famosos Fatalities, en los que vais a ver cuerpos despellejados, cabezas reventadas... así es como tiene que ser, ¿no?

Además, se han añadido novedades. La primera es que los luchadores se van hiriendo poco a poco hasta el punto de quedar hechos una piltrafa cuando reciben mucho castigo (¡hasta se pueden ver los huesos y los músculos!). La otra novedad son los Ataques de Rayos-X: si rellenamos nues-







**ENCADENAR COMBOS** es sencillo, muy efectivo... y sangriento, claro.



**HAY ESCENARIOS** inspirados en los juegos originales y otros nuevos que reflejan la invasión de la Tierra.



**LOS ATAQUES DE RAYOS-X** son tan impactantes como los Fatalities y resultan sencillísimos de ejecutar.

## Carne fresca para la pelea

El catálogo de sangrientos personajes que podemos elegir es enorme. Hay 28 de inicio, además de Shao Kahn, Goro y Kintaro, que no son seleccionables. Casi todos son viejos conocidos de esta franquicia, pero un par de ellos visitan la arena del Mortal Kombat por primera vez. Aquí tenéis algunos de ellos.



**CYBER SUB-ZERO** es una mezcla del ninja con las habilidades de Cyrax o Sektor. Se desbloquea al avanzar en el modo historia.



**KRATOS,** el héroe de *God of War*, es exclusivo de PS3. Es tan salvaje como podéis esperar e incluye ataques de *GOW III*.

2



3



## FINISH HIM!

Cuando toca rematar al enemigo, hay varias opciones, como en los juegos clásicos.

**1- FATALITIES:** Hay 3 por personaje. Las combinaciones son algo difíciles, pero no imposibles.

**2- HAY ESCENARIOS** con los que podemos interactuar: arrojar a alguien al ácido, tirarlo a los pinchos...

**3- BABALITIES:** El rival se convierte en bebé. Pero qué mono...

tra barra de poder (lanzando golpes especiales y recibiendo golpes) podemos ejecutar estos ataques, en los que la acción se ralentiza y vemos cómo los órganos internos del rival quedan destrozados por nuestro ataque. Su eficacia está en consonancia: el rival puede "palmar" hasta media barra de vida. También podemos optar por gastar algo menos de esa energía y lanzar una versión mejorada de los ataques normales. Así, por ejemplo, la famosa "patada bicicleta" de Liu Kang se llena de llamas y hace más daño.

**→ EL PLANTEL DE LUCHADORES** abarca a todos los personajes de la saga: Scorpion, Johnny y los demás están aquí con todos sus movimientos característicos (se siguen ejecutando del mismo modo) y alguno que otro nuevo.

Casi todos los demás elementos con los que ha ido experimentan- ▸▸



### Kitana

**LA HIJA DE SHAO KAHN** resulta letal con los abanicos, pero quizá no tenga tan mal fondo como parece. Para nosotros, que Liu Kang le hace tilín...

## Eskala la torre

El modo Torre de los Retos es largo y muy variado. Nuestra misión es ir subiendo por la torre a base de superar las misiones que se nos asigne con un personaje predeterminado. Cada una de las trescientas misiones nos da recompensas en forma de monedas.



**CADA MISIÓN** tiene descripción, recompensa y precio en monedas. Al pagar ese precio, podemos "saltar" la misión.



**EL PLANTEAMIENTO** de cada combate es muy variado: pelear boca abajo, sin cabeza, a cámara lenta, con la salud mermada...



**HAY FASES ESPECIALES** en las que, como en los clásicos de 16 bits, hemos de golpear con la fuerza justa... Hay otras pruebas tipo "Test Your", incluidas de trilero.



**EL MODO REY DE LA COLINA** es el más cómico de todos. En Xbox 360 podemos utilizar nuestros avatares.



**LA CÁMARA** suele estar fija, pero ejecuta giros y zooms en los movimientos más espectaculares.

## Así se juega en 3D

Solo la versión para PS3 permite jugar en tres dimensiones, y el resultado es curioso. Aunque el efecto no destaca particularmente (se nota sobre todo en los fondos), los grafistas han conseguido que las personas que no lleven gafas puestas puedan ver el juego con comodidad, sin la típica sensación de imagen doble. Los que lleven las gafas verán el juego con comodidad, aunque algo oscuro.



**LA DISTRIBUCIÓN** de los botones es similar a la de juegos previos. Hay cuatro de ataque, uno de cobertura y otro para las presas.



## Cyrax

Este cyborg tenía como misión traer de vuelta a Sub-Zero al clan de los Lin Kuei, pero ahora va por libre. Su malla verde es un suplicio para los rivales.

▸▸ do la saga también reaparecen. Por ejemplo, podemos introducir Kombat Kodes antes de una partida para alterar el desarrollo del combate (hacer que algunos ataques no funcionen, jugar sin barras de vida, etc.), ganamos monedas al superar las misiones... ¡y también hay cameos de los programadores!

→ **EL CATÁLOGO DE MODOS DE JUEGO** es el punto fuerte del título. Si somos lobos solitarios podemos jugar en el modo Arcade, Historia (que nos va contando el origen de todos los luchadores) o en la Torre de los Retos, un larguísimo modo en el que nos esperan pruebas originales y disparatadas (mirad el cuadro de la izquierda).

Si lo vuestro es jugar en compañía, podéis entrar en el Versus local u online, un novedoso Arcade cooperativo (equipos de 2 que pelean por turnos) y hasta organizar peleas de 2 jugadores con-



**LOS ATAQUES A DISTANCIA** son muy numerosos, pero no suelen dañar mucho.






## LOS INTENSOS COMBATES MEZCLAN "GORE" Y HUMOR A PARTES IGUALES

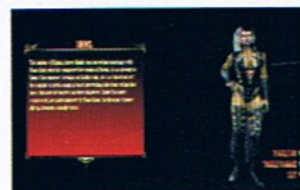




**LA HISTORIA,** de 16 capítulos, cuenta con vistosas secuencias el origen de los luchadores y la invasión de la Tierra por parte de Shao Kahn.

## Un premio por cada muerto

La Kripta vuelve para canjear las monedas conseguidas en otros modos. Cientos de premios secretos se ocultan aquí.



**EN LA NEKROPOLIS** podemos consultar la biografía de los luchadores del juego y contemplar sus modelos 3D.



**LA KRIPTA** es un campo plagado de almas en pena. Al acercarnos a una y pagar, matamos al alma y obtenemos un premio.



**LOS PREMIOS** que ahí se ocultan pueden consistir en música, "renders" o en diferentes bocetos del juego.




**HAY COMBINACIONES** nuevas de Fatalities y Kombat Kodes ocultas entre los premios, así que buscad a fondo.

tra 2. Lo mejor es el modo Rey de la Colina, en el que un jugador aguanta el mayor tiempo posible frente a los candidatos que lleguen. Mientras esperamos nuestro turno, podemos abuchear o animar a los jugadores y realizar acciones secretas con nuestros avatares que observan...

Como veis, humor y violencia se mezclan en un título que también está muy cuidado en el apartado técnico. ¡*Mortal Kombat* vuelve a estar en la cúspide!

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **Los modos** de juego son variados y muy originales. ¡Hay oferta para todo el mundo.
- **Lo salvaje** y divertido que resulta. Seguro que os reís con él muchas veces.

### Lo peor

- **Algunos golpes** son demasiado rápidos y eficaces. Están descompensados.
- **El doblaje** es muy flojo. Para hacerlo así, es mejor dejarlo en inglés, la verdad.

### Alternativas

- **Super Street Fighter IV** está más orientado al multijugador, pero el sistema de combate está más equilibrado.
- **Mortal Kombat vs DC** añadía a los héroes del cómic a la mezcla. Malo, pero es más "light".

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS** Personajes grandes y efectos que impactan. +1 en PS3 por el 3D. | 94 |
| **SONIDO** La música típica de la saga. Las voces en español están poco inspiradas. | 80 |
| **DURACIÓN** Personajes, extras y modos a saco. La palma es para la Torre de los Retos. | 96 |
| **DIVERSIÓN** La lucha es rápida y divertida, a pesar de algún desequilibrio. | 94 |
| **PUNTUACIÓN FINAL** | **94** |

### Valoración

El juego sorprende. Primero, por lo bien que le ha sentado volver a sus raíces. Segundo, por el equilibrio en la oferta para un jugador y para varios. La versión PS3 es un pelín más completa, pero ambos *Mortal* resultan soberbios.

Por Borja Abadie









## CON EL SABOR DE UN CLÁSICO

Este es uno de los títulos clásicos del rol japonés de todos los tiempos (más aún dentro de la saga *Final Fantasy*). Y es que muchos otros juegos, incluso de nuestros días, han bebido de él:

**1. COMBATES MUY ELABORADOS** gracias al sistema activo de batalla, en el que el tiempo pasa aunque no le demos órdenes a nuestros héroes. Es decir, que los rivales nos atacarán si no hacemos nada, lo que convierte los enfrentamientos en un cruce entre combates por turnos y batallas en tiempo real, como en el último *Final*.

**2. EL SENTIDO DEL HUMOR** está muy presente. Por ejemplo, esta bailarina tan sexy que nos propone que veamos uno de sus números, resulta ser todo un "tiarrón" cuando empieza a bailar.

**3. LA CANTIDAD DE ITEMS Y TIENDAS** en las que podemos comprar o vender los objetos que encontramos en las mazmorras nos sirven para mejorar las habilidades y la resistencia de nuestro grupo. Hay montones de atributos.

16 ■Rol ■Square Enix ■1 jugador ■Inglés ■39,95 € ■Ya disponible




**EL JUEGO** incluye el original, la expansión After Years y un episodio nuevo, Interlude.





**EL REINO DE BARON,** con sus poderosos barcos voladores, está destruyendo todas las ciudades para robar sus cristales de poder (izq.). Nosotros debemos detenerlos (der.).

## Un clásico que está de cumpleaños

# FINAL FANTASY IV

No todo son polígonos o efectos de partículas. Si un desarrollo y la historia son buenos, nosotros seguimos tan contentos.

**■LA MODA DE LOS REMAKES NO SE DETIENE:** para celebrar el 20 aniversario de su salida en SNES llega una edición completísima de *Final Fantasy IV*. Ya en el 2008 salió una versión para DS en 3D, pero esta vez se mantiene el estilo 2D del original, aunque en alta definición, con escenas CG y nuevos efectos de luz.

Cecil, el protagonista de la aventura, es un caballero oscuro que ayuda al reino Baron a hacerse con los cristales de poder atacando a reinos pacíficos. Pero este no es su estilo y pronto se embarca en un viaje para detener la masacre y acabar con el rey.

**→ADEMÁS DE ESTA HISTORIA PRINCIPAL** incluye dos episodios más: After years, que apareció en Wiiware y está protagonizado por Ceodore, el hijo de Cecil, y El Interludio, que es nuevo y sirve de puente entre ambas historias.

El estilo de juego mezcla exploración, diálogos y combates por turnos. Sin embargo, las batallas son en cierto modo en tiempo real, ya que la acción no se pausa en cada turno. Su elaborada historia, la extensísima duración de los 3 episodios, los divertidos combates, el carisma de los personajes y sobre todo el sabor típico de los clásicos hacen que sea una edición indispensable para los fans del rol nipón. HC

### NUESTRO VEREDICTO

| | |
|---|---|
| ■ GRÁFICOS | 80 |
| ■ SONIDO | 85 |
| ■ DURACIÓN | 92 |
| ■ DIVERSIÓN | 88 |

**Valoración** Así da gusto jugar a un remake: nuevos gráficos, escenas de animación y más de 8 horas de juego totalmente hechas para la ocasión.

PUNTUACIÓN FINAL **85**

3 ■ Deportivo ■ Sega ■ 1 -4 jugadores
■ Castellano ■ 64,95 € ■ Ya disponible






**EL TENIS FRENÉTICO** de esta saga regresa con un juego cuidado, mejorado y que os lo hará pasar muy bien.

## ¿TENIS O PARCHÍS?

El principal modo del juego, "Campeonato Mundial", se ha remozado muchísimo para la ocasión. Todo se desarrolla sobre un tablero lleno de casillas.

**1. CON EL EDITOR,** que resulta un poco corto, tenemos que crear un jugador. Esto es lo primero para poder participar en este modo de juego.

**2. SOBRE EL TABLERO** se desarrolla toda nuestra "carrera". El objetivo es participar en cinco grandes campeonatos por todo el mundo y llegar a lo más alto del ranking.

**3. LAS CASILLAS** contienen entrenamientos y otros actos que nos sirven para incrementar nuestra fama. Con unos tickets calculamos dónde vamos a caer. Por el camino es posible contratar agentes, disputar partidos de exhibición, realizar actos publicitarios...

### Tenis con estilo propio

# VIRTUA TENNIS 4

**Entrenar, colaborar con ONGs, viajar por todo el mundo o conocer a estrellas del tenis. Todo esto es posible sin moverse del sillón.**

■ **LAS GRANDES RAQUETAS DEL TENIS MUNDIAL** (21 tenistas en total, incluyendo 2 leyendas desbloqueables y 3 más en exclusiva para PS3) acuden a la cita de Sega con la intención de revitalizar una saga que ya lo iba necesitando. Para conseguirlo, lo primero que se ha hecho es cargar todo el peso del juego en un "Campeonato Mundial" totalmente rediseñado; aunque la consigna sigue siendo la misma (crear un tenista y llevarlo a lo más alto del ranking), ahora nos desplazamos usando tickets por una especie de tablero eligiendo en qué casilla paramos. De esta forma, además de entrenar (con los famosos minijuegos) y ganar torneos, tenemos que manejar la reputación donando dinero a causas benéficas, participando en anuncios, etc. Todo esto se materializa en estrellas que nos sirven para incrementar nuestra fama y nivel.

→ **LOS CONTROLES NO SON NADA EXIGENTES.** Por supuesto, el manejo perfecto requiere práctica, pero gracias al marcado estilo arcade los partidos son rápidos y muy directos. Además, se ha incorporado la opción "Momentum", que tras encadenar buenos

**Nadal**

Aunque Djokovic le está amargando últimamente, sigue siendo el nº 1 en las pistas y también en las consolas.





**TAMBIÉN HAY CHICAS,** en concreto siete, todas recreadas a la perfección, con movimientos personales incluidos.



**EL TIPO DE PISTA** afecta también al juego. Si la superficie es dura, la bola bota más y es más complicado controlarla.




**EL ESTILO ARCADE** sigue dominando este juego, pero ahora incluye detalles más realistas.

## Grandes minijuegos

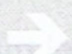
Los minijuegos de *Virtua Tennis* son marca de la casa y resultan imprescindibles en cualquier entrega de la saga. Además de entretenidos, son un poco surrealistas, pero al fin y al cabo esa es precisamente la gracia que tienen.



**EN EL MODO CARRERA** nos sirven para entrenar. En conjunto incrementan todas las habilidades de nuestra estrella. Debemos ir desbloqueando los distintos niveles de dificultad.



**AL DESBLOQUEARLOS** en el modo Carrera podemos jugar con ellos en la modalidad "Party", en la que están todos reunidos para que elijamos el que más nos guste.



**LA DETECCIÓN DE MOVIMIENTO** de Move, Kinect y Wii funciona muy bien y casi no tiene retardo entre nuestros gestos y los del jugador. La cámara pasa a ser algo similar a la tercera persona para que podamos seguir la acción con perspectiva. Además, en PS3 podemos jugar en tres dimensiones.






golpes (varían según el estilo de cada jugador) nos permite realizar un súper tiro. La gran novedad es la posibilidad de usar la detección de movimiento para disputar los partidos. En las tres consolas funciona muy bien y no existe apenas retardo. Esta opción incorpora una perspectiva casi en tercera persona (desde el hombro del tenista) que resulta algo extraña. Técnicamente cabe destacar su gran nivel gráfico y el esfuerzo por doblarlo al castellano. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **El modo carrera** y su nuevo aspecto, que lo hace mucho más interesante.
- **El apartado técnico** es soberbio, superando el de entregas anteriores.

### Lo peor

- **Hay pocos tenistas.** Son 21, pero echamos en falta unos cuantos más.
- **El editor** del modo Campeonato Mundial resulta un poco limitado.

### Alternativas

- **Top Spin 4** es la mejor alternativa. Su estilo es más realista pero en cuanto a calidad son bastante similares.
- **Sega Superstars Tennis** es una opción con un planteamiento desenfadado.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS** Jugadores con un aspecto muy realista y estadios detalladísimos. | 92 |
| **SONIDO** El doblaje es muy bueno pero la música nos ha parecido un poco cargante. | 89 |
| **DURACIÓN** La carrera y el resto de modos (junto con el online) dan para mucho. | 93 |
| **DIVERSIÓN** Los partidos son exigentes y el multijugador os enganchará. | 91 |
| **PUNTUACIÓN FINAL** | **92** |

### Valoración

Este título supone el "rescate" de la saga, que empezaba a acusar el paso del tiempo. Las mejoras se notan, y el resultado es un juego completo, con un control sencillo pero variado y eficaz y técnicamente muy bien acabado.

18 ■ Shoot´em up ■ Sega ■ 1 - 4 jugadores (12 online) ■ Castellano (textos) ■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LOS ALIENS vuelven a la carga en la segunda parte de uno de los shooters más aprovechables de Wii.







## ESTA MISIÓN YA ES PERSONAL

La acción es más bélica, con influencias de *Black Ops* y *007* (argumento, más soldados, ambientes reales...), pero la gran novedad es la posibilidad de personalizar al protagonista.

1. **LOS CRÉDITOS OBTENIDOS** en la campaña sirven para potenciar módulos (yelmos, corazas, chalecos, etc.), y comprar armas tan interesantes como una torreta por control remoto.
2. **DESDE LA ATLÁNTIDA**, tripulada por nuestra ayudante Andrómeda, nos equipamos con las armas y mejoras necesarias, y nos transportamos a los diferentes escenarios del juego.
3. **LAS BATALLAS CON JEFES** son más frecuentes y difíciles: desde guerreros de piedra hasta una nave (a la que debemos ametrallar desde un barco), pasando por un monstruo marino.

## En caso de duda, "bota" a los verdes

# CONDUIT 2

**El agente Ford estrena nave para recorrer el mundo sin gastarse un céntimo; los únicos que van a pagar lo que deben son los alienígenas y los humanos conspiradores.**

■ **LOS JUGONES DE Wii NOS LLEVAMOS UN ALEGRÓN** hace casi dos años con este shooter futurista, en el que debíamos detener una invasión de extraterrestres provocada por el Gobierno. En esta ocasión no nos queda más remedio que confiar en Prometheus, el padre genético de los alienígenas, que nos guiará hasta la batalla final contra el que es el auténtico cerebro de la conspiración, John Addams.

Se presenta así un capítulo más maduro y exigente, cuya primera novedad es una armadura 100% customizable. A cambio de los créditos que obtenemos al escanear ciertos objetos, podemos comprar toda clase de mejoras (velocidad, potencia, regeneración, etc.) y armas compatibles con el remozado online. Muchas ya son conocidas (Shrieker, Cañón Hive, Carbonizer...), pero también encontramos juguetitos como el rifle Dark Star, capaz de disparar agujeros negros que succionan lentamente la vida de los enemigos, cuya inteligencia ha mejorado sustancialmente.

→ **LA "NAVE" ATLÁNTIDA FUNCIONA COMO PORTAL** entre las distintas zonas, desde las ruinas de Centroamérica hasta la tundra siberiana, pasando por un templo chino. A pesar de la variedad que estos ambientes aportan a la acción, resultan algo genéricos y lineales. Además, su diseño no está a la altura del motor gráfico, que sí da la talla en explosiones, reflejos y efectos acuáticos.



**Michael Ford**

Tras ser traicionado por La Fundación, nuestro ex agente especial se enfunda esta mega armadura para detener a Addams con la ayuda de algunos aliens.





**ALGUNOS DECORADOS** y texturas deslucen la inmensidad de los nuevos escenarios, y los "tirones" nos aguan la fiesta.



**EL CONTROL DEL PUNTERO** vuelve a ser infalible, y aunque ahora es compatible con Wii MotionPlus, apenas lo necesita.



**LOS ENEMIGOS** son más listos que en el juego original, pero las armas también han crecido en número y sofisticación.

## Un multijugador de otro planeta

De nuevo, el intenso online admite hasta 12 jugadores, pero esta vez podemos usar las armas y mejoras que hayamos comprado offline. Además, encontramos 9 mapas inéditos, repartidos en 14 modos de juego, que completan el "multi" más extenso y ambicioso de Wii.

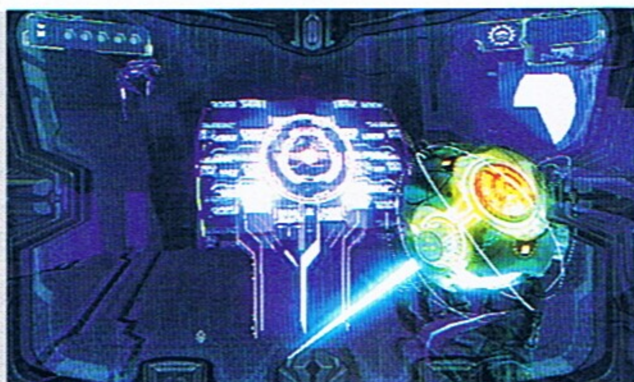


**ENTRE LOS MODOS** online, está el famoso "Captura la bandera", un "baloncesto" con la esfera E.V.A. o una batalla de globos, ambientados en parajes como la selva o el Pentágono.



**EL COOPERATIVO** local para cuatro nos enfrenta a hordas de bichos a pantalla partida, y aunque jugamos en equipo, las monedas que soltamos al morir son una garantía de piques.

**LOS "EXTRAS-TERRESTRES"** de *Conduit 2* van más allá de los mensajes ocultos que escaneamos con la esfera E.V.A. [izq.]; ahora también contamos con un sistema de logros al estilo Xbox, que nos reporta créditos por puntería, sigilo y otras hazañas.





Por suerte, los pasillos que servían como tiempos de carga se han visto reducidos, y aunque los pocos puzles del primer título se han eliminado, mantiene ese toque de exploración que nos anima a repetir niveles para desbloquearlo todo. Puede que los chicos de High Voltage se hayan limitado a afianzar su fórmula, pero el nivel de acción y un online de lujo demuestran que en Wii también sabemos apretar el gatillo para defendernos.

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **La acción** ha ganado puntos gracias a los nuevos jefazos y el renovado arsenal.
- **La infinitas opciones** de configuración: armadura, controles, pantalla, online...

### Lo peor

- **Es más de lo mismo** y ya no impacta tanto como el primero, pese a las novedades.
- **El chat de voz** solo es compatible con un headset... que no ha salido en España.

### Alternativas

- **Goldeneye 007** es su rival más directo, técnicamente similar, pero con el carisma de Bond.
- **Call of Duty: Black Ops** también comparte podio en Wii, aunque su ambientación es menos futurista.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS** Cuando el frame rate no lo impide, regala momentos deslumbrantes. | 90 |
| **SONIDO** La música pasa desapercibida, y las voces están en inglés. Efectos creíbles. | 79 |
| **DURACIÓN** De 8 a 9 horas, sin contar los logros, los extras y el gran multijugador. | 84 |
| **DIVERSIÓN** La acción no da tregua, los jefes imponen y las armas sorprenden. | 87 |
| **PUNTUACIÓN FINAL** | **87** |

### Valoración

*Conduit 2* exprime el control, el motor gráfico y el online que ya disfrutamos en su "precuela". Aunque el factor sorpresa se ha perdido y no destaca por la duración, su nivel de diversión hace sombra al mismísimo Bond.

16 ■ Shoot´em up ■ Sony ■ 1 -32 jugadores ■ Castellano
■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







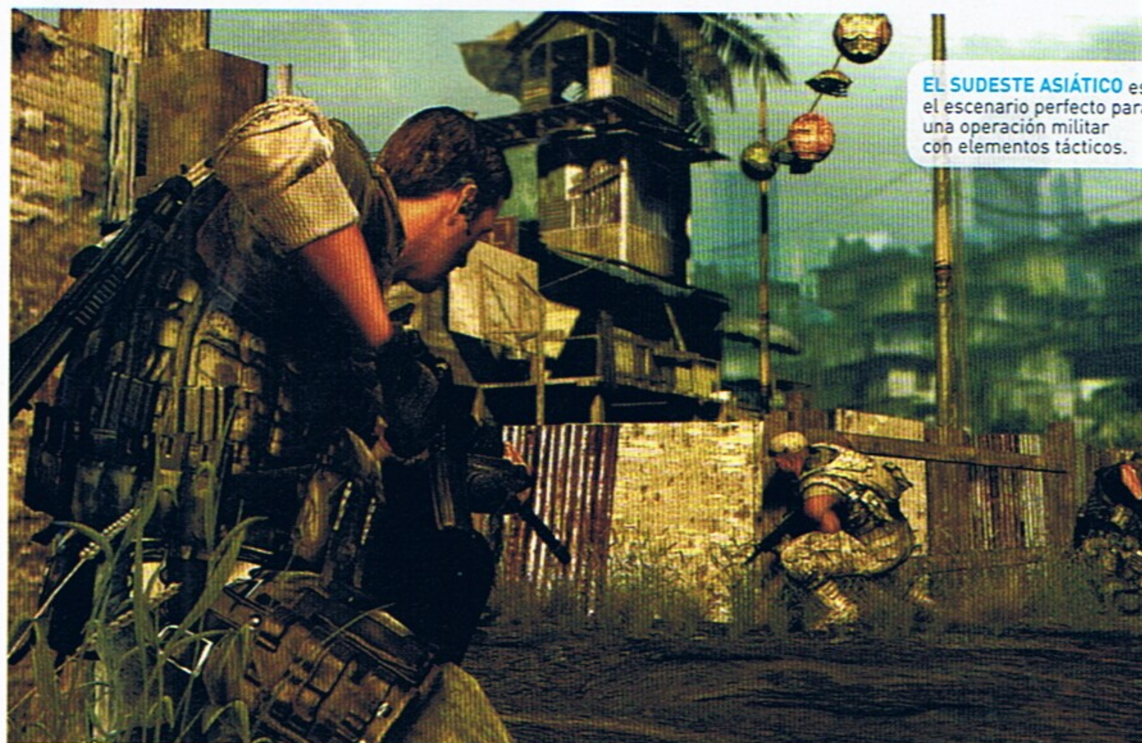
## HABILIDADES OPERATIVAS

Como miembros de las fuerzas especiales (los COES en nuestro caso) nuestros protagonistas están preparados para las acciones más arriesgadas:

**1. NOS MOVEMOS EN TERCERA PERSONA** y damos órdenes con la cruceta. También podemos solicitar apoyo aéreo para librarnos de los acorazados enemigos. Se ha suprimido el uso de vehículos artillados, como en otros juegos de la saga.

**2. TENEMOS UNA PERSPECTIVA ADICIONAL** en primera persona, para apuntar con las diferentes ópticas que acoplamos a nuestras armas. La transición a vista subjetiva es un poco incómoda (hay que presionar R3 cuando estamos en modo apuntar).

**3. CONTAMOS CON UN SISTEMA DE COBERTURA** semiautomático, inspirado en *Gears of War*, pero que funciona bastante peor. También podemos lanzarnos cuerpo a tierra para evitar los disparos enemigos.



**EL SUDESTE ASIÁTICO** es el escenario perfecto para una operación militar con elementos tácticos.

# Un cambio de estrategia

# SOCOM SPECIAL FORCES

**Ya se sabe que la mejor estrategia se acaba cuando empiezan los tiros. Por eso, estos soldados han cambiado la cadena de mando por la acción directa.**



**Gray**

El coronel es el personaje principal del juego, aunque en determinados niveles pasamos a manejar a una francotiradora de élite del ejército surcoreano.

■ **EL CORONEL GRAY, DE LAS FUERZAS ESPECIALES** (con la bandera de nuestro país, por cierto) dirige una escuadra de soldados en una arriesgada operación en el sudeste asiático. Estos hombres siguen sus órdenes (que damos con la cruceta digital) hasta la muerte, y le brindan su apoyo en situaciones límite, que se suceden a lo largo de 14 niveles llenos de intensidad.

El desarrollo de *Special Forces* ha perdido el componente estratégico de los primeros *SOCOM* para convertirse en un "shooter" en tercera persona más convencional.

Por contra, la inclusión de una agente surcoreana, llamada 45, nos permite protagonizar niveles de infiltración, en que no podemos perder de vista una "barra de visibilidad" como en los primeros *Splinter Cell*.

→ **EL MULTIPLAYER SOPORTA HASTA 32 JUGADORES** y cuenta con modos cooperativos (en que nosotros diseñamos los niveles escogiendo los objetivos, el número de enemigos y la dificultad) y los clásicos "todos contra todos" y guerra de banderas. La principal novedad es la inclusión de un modo de desactivación de bombas, que requiere la cooperación de todo el equipo para cubrir al artifi-





**LA BANDERA** se adapta a la configuración de nuestra consola, pero el uniforme y las armas son de los Navy Seals.



**EL SISTEMA DE ÓRDENES** se limita a fijar objetivos y puntos de movimiento (con la cruceta digital) para dos binomios.

## Nadie combate en solitario

El modo online (que nació con el primer *SOCOM* en PS2) es uno de sus puntos fuertes. Podemos jugar partidas de 32 jugadores, progresar en un sistema de rangos y experiencia y modificar las 32 armas disponibles (todas reales) con miras y accesorios.



**EN EL MODO COOPERATIVO** podemos modificar nuestros objetivos, el número de enemigos, la dificultad... y escoger entre 9 mapas (extraídos del modo historia).



**EL MODO "VERSUS"** nos permite activar opciones clásicas, como quitar puntos de regeneración. Lo más innovador es el modo de desactivación de explosivos, con un artificiero.



**ES COMPATIBLE CON PSMOVE** (también con el periférico sharpshooter) y con las 3D TV.

**LOS 4 NIVELES DE INFILTRACIÓN** están protagonizados por la soldado Park, de Corea del Sur. En estos escenarios contamos con una barra (a la izquierda) que nos indica cuándo somos visibles para los centinelas enemigos. Podemos usar armas silenciadas, rifles de precisión y cuchillos.







ciero (que lleva un traje protector y se mueve más despacio) como en la película En Tierra Hostil.

Para darle mayor profundidad al modo online se ha incorporado un sistema de rangos, además de la experiencia con el manejo de 32 armas (en que vamos desbloqueando miras y silenciadores). Además, el juego es compatible con PSMove y televisores 3D, y en ambos casos la optimización es de lo mejor que hemos visto hasta la fecha.

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **El modo cooperativo** con editor de niveles y desactivación de bombas.
- **Los niveles de sigilo** y las emboscadas añaden variedad al desarrollo.

### Lo peor

- **No es tan estratégico** como los primeros *SOCOM*, y también es más fácil.
- **Algunos fallos en las animaciones** pueden provocar que nos eliminen.

### Alternativas

- **Metal Gear Solid 4** es una obra maestra, con mayor carga de infiltración y muy superior técnicamente.
- **COD Black Ops**, que va a recibir otro pack de mapas, es el rey indiscutible de la acción online.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS** Escenarios y personajes muy sólidos, con fallos en alguna animación. | 83 |
| **SONIDO** Un buen doblaje al castellano y una banda sonora de inspiración oriental. | 86 |
| **DURACIÓN** La campaña ronda las 6 horas, pero hay un buen multijugador online. | 82 |
| **DIVERSIÓN** La combinación de acción y sigilo compensa la pérdida de la estrategia. | 84 |
| **PUNTUACIÓN FINAL** | **83** |

### Valoración

Después de *Confrontation*, esta saga recupera su estilo original. El sistema de órdenes se ha simplificado (no hay reconocimiento de voz) pero a cambio encontramos fases de infiltración y un modo multijugador más profundo.







## DANDO EL GOLPE

A diferencia de *Smackdown! vs RAW* el control que propone este título es mucho más directo. Sin embargo, requiere de bastante práctica para dominarlo completamente.

1. **LOS GOLPES Y LAS LLAVES** se realizan con los cuatro botones. Hay dos tipos: fuertes y moderados. En el caso de las llaves, una vez agarrado el contrario tenemos que pulsar otro botón para ejecutarlas.
2. **LOS FINISHERS** se realizan pulsando los dos botones superiores al mismo tiempo. Requieren de un tiempo de carga más o menos largo y generalmente nos los terminan cortando los adversarios.
3. **UNA BARRA EN LA PARTE SUPERIOR** se va llenando a medida que asestamos golpes. Cuando está suficientemente llena podemos ejecutar los movimientos personales de cada superestrella.

18 ■ Lucha ■ THQ ■ 1 -4 jugadores ■ Inglés (textos en castellano) ■ 64,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LAS SUPERESTREL de la WWE se reúne en este título para descargar adrenalin

## Conflicto generacional

# WWE ALL STARS

**De Hulk Hogan a John Cena distan 30 años pero los calzones horteras y los golpes teatreros siguen siendo los mismos.**



**Undertaker**

Es uno de los pocos que puede presumir de formar parte de las dos generaciones. Y es que el amigo siempre ha sido una leyenda.

■ **UN BUEN GOLPE** duele igual sin importar el año en que te lo den. Pero claro, no es lo mismo que lo haga André el Gigante que el Rey Mysterio, aunque ahora tenemos la oportunidad de que sea cualquiera de ellos quien lo haga, y es que para este título se han reunido los 30 mejores luchadores de todos los tiempos, desde Mr. Perfect o Ricky Steambot, hasta Triple H o Sheamus, todos con sus habilidades y movimientos personales.

El objetivo es buscar la diversión instantánea, con una apuesta absoluta por la espectacularidad. Sin embargo, la cosa no es tan sencilla ya que el control no es todo lo intuitivo que cabría esperar y requiere de algo de práctica para sacarle todo el partido. A pesar de ello, los combates terminan resultando tremendamente directos y frenéticos.

→ **AL PASAR A LA ACCIÓN** hay dos modos principales: "Fantasy Warfare", con 15 enfrentamientos entre leyendas y luchadores actuales presentados por vídeos épicos de ambos contrincantes, y "Path of Champions", una especie de "Road to Wrestlemania" descafeinado, donde elegimos un luchador para enfrentarnos, tras






**LOS COMBATES** con Handicap, con compañeros, en jaula, etc. también son posibles con el modo Exhibición.




**EL EDITOR** no podía faltar. No es tan completo como cabría esperar pero contiene multitud de posibilidades.

## Unos modos de leyenda

El juego consta de dos modos principales aparte de los combates de Exhibición y las partidas online. Ambas modalidades son bastante cortas y es fácil que os las "pulàis" en unas pocas horas, pero a pesar de ello os resultarán bastante entretenidas.



**"FANTASY WARFARE"** consta de 15 peleas entre una leyenda y un luchador moderno que tienen algo en común, con títulos como "La mejor superestrella" o "El más carismático".



**"PATH OF CHAMPIONS"** se divide en tres con Orton, Undertaker y DX como protagonistas. El objetivo es el enfrentamiento, después de 10 combates, contra uno de ellos .




**LAS PELEAS** tienen un estilo muy directo pero el control requiere práctica hasta dominarlo.

**HAY CUATRO TIPOS** de luchadores: acróbata, con grandes dotes para "volar": hombretón, dotados de gran fuerza física; alborotador, de carácter presumido y limitados técnicamente; y luchador, con grandes recursos para desplegar sobre la lona del ring.







10 combates, a Undertaker, Orton o DX. También están el modo Exhibición (con varias opciones: handicap, escapar de la jaula...) y las partidas online. Gráficamente huye del realismo (los luchadores parecen muñecos de plástico con enormes manos y músculos a punto de estallar) aunque la espectacularidad de los movimientos y los finishers es impresionante. Si sois fans de la WWE este juego os encantará de lo contrario puede que se os quede algo corto. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **El aspecto** que lucen los personajes es todo un acierto para este tipo de juego.
- **El estilo** directo del juego, que apuesta por las peleas sin complicaciones ni enredos.

### Lo peor

- **El control** requiere de práctica, algo que choca con el estilo de juego que se propone.
- **Los modos de juego** principales se quedan cortos y carecen de profundidad.

### Alternativas

- **WWE Smackdown! Vs RAW** es el juego de cabecera para los fans de la lucha libre.
- **WWE Legends of Wrestlemania** es prácticamente igual a éste pero sin tener a los luchadores modernos.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS** El aspecto "Action Man" de los luchadores y las animaciones molan. | 86 |
| **SONIDO** La BSO es la típica cañera. Los efectos tampoco están nada mal. | 85 |
| **DURACIÓN** Los modos de juego son algo cortos pero el online da mucho de sí. | 80 |
| **DIVERSIÓN** Los combates son muy divertidos y terminan picando de lo lindo. | 85 |
| **PUNTUACIÓN FINAL** | **85** |

### Valoración

El estilo, descaradamente arcade, con unos gráficos divertidos, el plantel de luchadores y unos movimientos mega-espectaculares hacen que apetezca jugar. Fallan un control exigente y una duración corta.

18 ■ Shoot´em up ■ Codemasters ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano (textos)
■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







## REAL COMO LA GUERRA MISMA

Os adelantamos alguno de los detalles que convierten a *Operation Flashpoint Red River* en el "shooter" bélico más realista de las consolas.

1. EL RITMO DE JUEGO es más pausado que en otros juegos del género bélico. La mayor parte del tiempo se invierte en desplazarnos (a pie o a bordo de humvees y helicópteros).

2. EL EQUIPAMIENTO es muy realista. Las armas responden de forma muy particular, los cargadores están muy limitados, y podemos usar todo tipo de mejoras y acoples. También recibimos apoyo aéreo de A10 Warthog y artillería con modernos tanques M1.

3. NUESTROS COMPAÑEROS siguen un sistema de órdenes un tanto complejo. Si resultan heridos, tenemos que curarlos, y si caen se recuperan al llegar al siguiente checkpoint. Su inteligencia, sin embargo, resulta bastante irregular.



NUESTRA ESCUADRA está formada por 4 marines, con armas diferentes, que influyen en su estilo de juego.

## Tan duro como una batalla

# OPERATION FLASHPOINT RED RIVER

**Puede que ahora no sepáis situar Tajikistán en el mapa, pero cuando empiecen los tiros, este pequeño pedazo de tierra se va a convertir en el centro del mundo.**



### Fusilero

Es la pieza básica de la infantería americana. Va armado con un fusil de asalto M4A1 o M16, que podemos modificar con miras y silenciadores.

■ **DOS GRANDES POTENCIAS MILITARES, EE.UU. Y CHINA,** rivalizan por un puñado de terreno en el centro de Asia. Nosotros controlamos una escuadra de marines (fusilero, batidor, ametrallador y arma ligera) que se ha quedado aislada en territorio hostil. Al principio tenemos que asegurar la salida de nuestro convoy ante pequeñas emboscadas de los insurgentes locales, pero en el cuarto día de operaciones el Ejército de Liberación Popular entra en escena, y la acción se dispara.

La perspectiva en primera persona y la posibilidad de modificar nuestras armas nos recuerdan a otros "shooter" bélicos, pero el planteamiento en *Red River* es radicalmente distinto: los enemigos pueden eliminarnos de un solo disparo (si nos hieren, hay que aplicarse primeros auxilios) apuntar es complicado y la mayoría del tiempo la pasamos corriendo de un lado para otro.

→ **LOS ESCENARIOS SON MUY ABIERTOS,** aunque la acción está más "dirigida" que en el anterior *Flashpoint* y ya no recorremos kilómetros sin sentido. El multijugador también ha evolucionado, hasta convertirse en un modo cooperativo para cuatro al que pueden unirse nuestros amigos en







**TODAS LAS AYUDAS,** como el radar, la brújula o los botones, se pueden desactivar para hacerlo más realista.



**LOS ENEMIGOS** tienen una puntería letal, pero no son muy listos. Nos enfrentamos a rebeldes locales y soldados chinos.



**LOS GRÁFICOS** son realistas, con escenarios enormes y modelos muy detallados.

## Un campo de entrenamiento

Podemos cambiar la clase de nuestro personaje en los distintos escenarios de *Red River*, y mejorar nuestras habilidades o cambiar el equipo como en un juego de rol. Sobre el campo de batalla, estas modificaciones son más efectivas que visuales:




**MEJORAMOS LAS HABILIDADES** al final de cada nivel. Los puntos de mejora disponibles dependen de nuestra efectividad en combate y del nivel de dificultad.




**LAS ARMAS** se desbloquean a medida que avanzamos (y también los accesorios, como miras Red Dot, ACOG, Eotec y silenciadores). Las diferencias en su uso son muy notables.



**EL CAMPO DE BATALLA** es enorme, y en cada nivel recorremos varios kilómetros cuadrados a pie. Para desplazarnos por mayores distancias contamos con helicópteros y humvees (que lamentablemente no podemos conducir).






cualquier momento. Y además, el juego cuenta con un sistema de evolución y de personalización de armas muy intuitivo.

Lo malo es que el apartado técnico tiene algunas carencias que nos sacan de la situación, sobre todo en lo que se refiere a la inteligencia de aliados y enemigos, y a la generación espontánea de objetos lejanos. Su elevada dificultad y su ritmo pausado hacen que solo sea recomendable para los soldados más veteranos. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **El realismo** y la posibilidad de movernos con libertad por los escenarios.
- **El cooperativo,** con posibilidad de reengancharse en cualquier momento.

### Lo peor

- **Los fallos técnicos** pueden sacarnos de la situación, especialmente la IA.
- **No tiene modo versus** con rangos, como en otros juegos del mismo género.

### Alternativas

- **Call of Duty Black Ops** es más espectacular, sin fallos gráficos y con un multijugador más profundo.
- **Battlefield 2,** comparte su estilo "abierto", aunque es menos realista.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS** Escenarios enormes y modelos realistas, pero con algunos fallos. | 82 |
| **SONIDO** Alterna temas orquestados y rock, con buenas voces en inglés. | 79 |
| **DURACIÓN** La campaña es larga y contiene momentos bastante difíciles. | 81 |
| **DIVERSIÓN** Desprende realismo, con un ritmo lento y una dificultad considerable. | 82 |
| **PUNTUACIÓN FINAL** | **82** |

### Valoración

En lugar de buscar el espectáculo y las partidas rápidas, este "shooter" nos obliga a pensar cada movimiento, y transmite gran sensación de realismo. Es una pena que tenga altibajos por culpa de los fallos técnicos.

## 3DS
# DEAD OR ALIVE

3 ■ Lucha ■ Bandai Namco ■ 1 - 2 Jugadores
■ Castellano (textos) ■ 46,98 €

**LAS HIPER SILICONADAS LUCHADORAS** de *Dead or Alive* dejan los bikinis a un lado para volver a "medir" sus fuerzas en emocionantes combates en 3D (gracias a la pantalla de 3DS y a la posibilidad de movernos por los escenarios con libertad). Hay modos de juego para todos los gustos: el modo chronicle sirve como tutorial y para conocer la historia de todos los personajes (25). También cuenta con el típico modo arcade, con modo survival (en el que debemos aguantar hasta 100 combates seguidos) y con modo online, en el que nos enfrentamos a luchadores de todo el mundo. El control es tan bueno como en consolas de sobremesa. Los modelos y las animaciones son impecables y además los escenarios son interactivos, destructibles y con varias zonas.

**Valoración** El apartado técnico, el sencillo y completo control y la cantidad de modos de juego nos tienen "picados". **85**





## PSP | WWE ALL STARS

16 ■ Lucha ■ THQ ■ 1-4 jugadores
■ Inglés ■ 34,95 €

**LOS MEJORES** luchadores de la WWE de todos los tiempos se reúnen en este juego lleno de espectáculo pero que resulta corto, tanto en duración como en el apartado técnico. Recomendado sólo a los mayores fans del Wrestling.



**Valoración** Aunque el estilo resulta atractivo, un apartado técnico pobre y unos modos de juego cortos lo empañan todo. **72**

## PSP | GOD EATER BURST

12 ■ Rol ■ Bandai Namco ■ 1 -4Jugadores
■ Inglés ■ 30,95 €

**CON EL "MANGA" GOD EATER** como telón de fondo nos llega un nuevo juego de caza. Nuestro arma se transforma en espada, escudo o pistola, y podemos formar grupo con 3 amigos para descubrir la estrategia que derrote a cada enemigo.



**Valoración** No innova mucho y la cámara nos deja "vendidos" pero las más de 100 misiones y el multijugador enganchan. **76**

## MOVE | PLAYSTATION MOVE HEROES

12 ■ Minijuegos ■ Sony ■ 1 - 2 Jugadores
■ Castellano ■ 49,99 €

**LOS PERSONAJES "GRACIOSETES"** de Sony se reúnen en un compendio de minijuegos para Move. Ratchet, Jak y Sly ponen a prueba nuestra pericia en pruebas "sosas" como los bolos, frisbee o atacar a latigazos a decenas de robots.



**Valoración** Minijuegos sosos que no aprovechan el control con PSMove ni el carisma de sus protagonistas. **71**

## 3DS | SPLINTER CELL 3D

16 ■ Aventura ■ Ubisoft ■ 1 Jugador
■ Castellano ■ 49,99 €

**SAM FISHER** repite su tercera aventura, *Chaos Theory*, con un control complicado (la cámara se controla con los botones y el arma se selecciona con la pantalla táctil) y un efecto 3D que no aporta demasiado. El apartado técnico, cumple.



**Valoración** Remake de un buen juego de infiltración que se complica demasiado por culpa del sistema de control. **73**

## 3DS | RABBIDS 3D

3 ■ Plataformas ■ Ubisoft ■ 1 Jugador
■ Castellano ■ 45,95 €

**LOS "LOCONEJOS"** de Ubisoft cambian de aires con un sencillo plataformas de scroll lateral, dividido en 60 niveles llenos de color y trajes coleccionables. Los efectos 3D ofrecen escenarios muy vistosos, a pesar de los tirones y un desarrollo poco original.



**Valoración** El primer plataformas tradicional de 3DS destaca por su diversión rápida y fácil, pero se acaba haciendo repetitivo. **75**

## 3DS | LOS SIMS 3

12 ■ Simulador ■ EA ■ 1 Jugador
■ Castellano ■ 45,95 €

**LOS ALICIENTES** de esta conversión son unas fallidas 3D, el intercambio de Sims vía StreetPass y un sistema de captura facial muy impreciso. Aunque hay muchas tareas domésticas (sólo incluye 2 exteriores), se han "capado" elementos imprescindibles.



**Valoración** Sus limitadas opciones y un apartado gráfico muy tosco completan un título "Sim-plón", sólo para fans de la saga. **62**

## KINECT | MJ: THE EXPERIENCE

12 ■ Baile ■ Ubisoft ■ 1-4 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 50,95 €

**EL REY DEL POP** revive en este juego, en el que podemos imitar con gran fidelidad los míticos movimientos de Michael Jackson, con temas como Billie Jean, Black or White o Don't Stop 'til you get Enough. También se pueden cantar algunos fragmentos.



**Valoración** El sensor reconoce muy bien los movimientos, aunque se echan en falta algunas modalidades de juego más. **80**

## PS3-360 | DYNASTY WARRIORS 7

16 ■ Beat'em up ■ Tecmo Koei ■ 1-2 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 62,95 €

**GOLPES A RAUDALES** es lo que nos espera en este nuevo *Dynasty Warriors*. Hay que avanzar y derrotar a centenares de enemigos, bien en el modo Historia, que incluye cuatro bandos, o bien en el modo Conquista, que admite el cooperativo.



**Valoración** El sistema de combos es bastante limitado y las misiones apenas varían entre sí, lo que lo hace algo repetitivo. **72**

## PSP | NARUTO KIZUNA DRIVE

12 ■ Acción ■ Namco-Bandai ■ 1-4 Jugadores ■ Castellano ■ 40,95 €

**PELEAR JUNTO A 3** amigos es el eje central de este juego, que repite la fórmula "exploración más lucha" de los *Naruto* previos, pero hace más énfasis en el multijugador. La historia se ha creado para el juego, pero aparecen muchos ninjas clásicos del manganime.



**Valoración** La historia es floja y la mecánica repetitiva, pero visualmente es acertado e incluye muchos personajes. **70**

## PS3-360-Wii | LEGO STAR WARS III

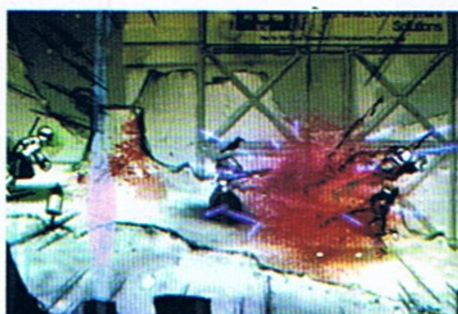
7 ■ Aventura ■ Lucasarts ■ 1-2 Jugadores ■ Castellano ■ 60,95 €

**ANAKIN, OBI-WAN** y decenas de personajes de Star Wars se dan cita en un juego que aúna las películas y la serie de dibujos animados. Al margen de los puzles y el humor habituales de la saga, podemos dirigir batallones de clones o construir bases.



**Valoración** Hay infinidad de personajes del universo de Star Wars y la aventura es muy entretenida, en la línea de la saga. **79**

**LOS MOMENTOS SANGRIENTOS** son constantes. Hacen un buen contraste con el aspecto caricaturesco de los personajes.






**LA HISTORIA** vuelve a contarse en forma de cómic animado. El desarrollo cambia en función del personaje que manejemos... De hecho, hay giros de guión chulos.

**Xbox 360** | 18 ■ Acción ■ Ska Studios ■ 1-2 jugadores ■ Inglés ■ 800 ■ Ya disponible ■ Contenido:

# THE DISHWASHER: VAMPIRE SMILE

## Si hacer las tareas en casa os frustra, imaginad por lo que habrá pasado este friegaplatos para ponerse a descuartizar peña.

■ **UNO DE LOS TÍTULOS MÁS ORIGINALES** de Xbox 360 nos trae su secuela con un buen puñado de mejoras. Como en el original, el desarrollo en sí no es muy innovador: hemos de avanzar de habitación en habitación eliminando a los enemigos que encontremos. La diferencia está en el estilo con el que rebanamos pescuezos: hemos de teletransportarnos hacia el enemigo que nos convenga y enlazar sangrientos combos mientras suena una cañera música rock.

→ **LAS NOVEDADES** de la secuela comienzan con un segundo personaje, la Prisionera, que nos puede acompañar en modo cooperativo. Además, hay más y mejores jefes finales, el desarrollo es más asequible y los gráficos han recibido una actualización que les ha sentado de maravilla. HC



**Friegaplatos**
Este atormentado muchacho aún no ha saciado su sed de venganza. Habrá que derramar más sangre....

**NUESTRO VEREDICTO**

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 84 |
| SONIDO | 80 |
| DURACIÓN | 85 |
| DIVERSIÓN | 86 |

**Valoración** Tiene el sabor de los beat´em up clásicos, pero con una estética y, sobre todo, un ritmo de juego que le otorgan mucha personalidad.

**PUNTUACIÓN FINAL 86**

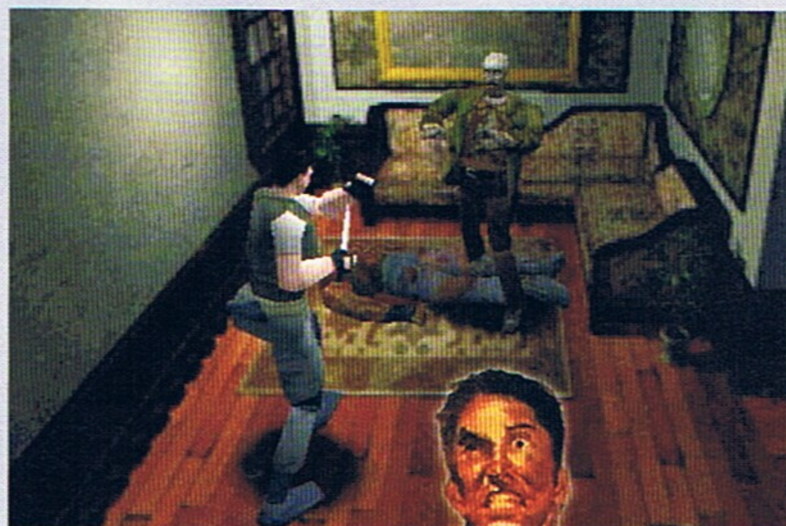
## PlayStation 3 - PSP

# RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

18 ■ Aventura ■ Capcom ■ 1 Jugador
■ Castellano (textos) ■ 9,99 € ■ Contenido:

**EL PRIMER JUEGO DE LA FRANQUICIA** apareció en PlayStation allá por 1996. Se convirtió en éxito de ventas y crítica, pero sus desarrolladores pensaron que podía haberles quedado algo más pulido. Por eso ejecutaron una maniobra insólita para la época: lanzar un año después una versión mejorada, algo así como un "montaje del director". La novedad más importante que incorporó fue el llamado modo Avanzado, en el que podíamos cambiar el ángulo de cámara y enfrentarnos a una mayor variedad de enemigos (incluidas versiones zombis de miembros del equipo Bravo). Además, las armas se volvían ligeramente más potentes y los protagonistas podían usar nuevos trajes. Eran ligeras variaciones, pero los puristas también podían optar por un modo "clásico" en el que se mantenía el desarrollo original (con un nivel de dificultad extra).

El desarrollo, por si hay algún recién llegado, se centra en explorar una tétrica mansión junto a Chris Redfield y el resto del equipo STARS los orígenes de una plaga de zombis... de los que hemos de dar cuenta, por supuesto. La mezcla de puzles y acción puso de moda el género del "survival horror", y aunque el juego ya se ha quedado algo anticuado, sigue suponiendo un reto de lo más interesante.



**EL CONTROL** es el clásico: los personajes han de "rotar" para cambiar de dirección.



**CHRIS REDFIELD** es el héroe de la aventura original. Así aparecía en la carátula, en plan "destroyer".

**Valoración** La atmósfera y la historia son de las mejores de la saga, si bien el control y los gráficos acusan el paso de los años. **81**

## PS3 | CHIME SUPER DELUXE

3 ■ Puzle ■ Zoe Mode
■ 1-4 jugadores ■ Inglés ■ 8,99 €




**LIMPIAR LOS TABLEROS** es el objetivo de este puzle. Para ello hay que formar cuadrados de, al menos, 3x3 piezas del mismo color. La gracia está en que los tableros llegan a tener formas muy enrevesadas y dar con la forma de desplazar las piezas hasta donde nos conviene no es sencillo. Además, la música va cambiando según nuestras acciones, lo que hace que el juego nos proponga experimentar con el ritmo. Podemos jugar en compañía, ya sea en modo cooperativo o bien en un competitivo para hasta 4 personas (sólo a nivel local).

**Valoración** La mecánica es adictiva, especialmente en multijugador pero algunos tableros son de un enrevesado... **83**

## DSi | DODOGO! ROBO

3 ■ Puzle ■ Neko ■ 1 Jugador
■ Inglés ■ 200 DP

**IR A LA SALIDA** vuelve a ser el objetivo de este *Dodogo!* Esta vez no manejamos a varios, sino a uno solo. Hay que colocar piezas en el escenario para evitar las trampas y luego dar la orden al huevo para que camine. ¡A ver si llega a salvo!

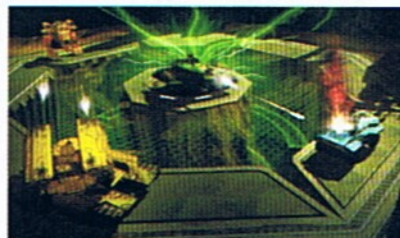


**Valoración** El planteamiento aún interesa, pero preocuparnos de un solo huevo resulta, quizá, demasiado sencillo. **75**

## PS3-360 | RED FACTION BATTLEGROUNDS

12 ■ Acción ■ THQ ■ 1 - 4 Jugadores
■ Inglés ■ 7,99 € / 800

**LOS VEHÍCULOS** se convierten en protagonistas de esta nueva entrega de la saga. Con un stick nos movemos y con el otro apuntamos nuestro cañón. En solitario solo hay un tutorial y en multijugador (local u online) hay cinco modos para elegir.



**Valoración** Solo interesa el multijugador, pero una vez en juego los momentos confusos y las caídas de servidor abundan. **59**

EPISODIO




SHEPARD LUCHA A SOLAS durante todo el capítulo. ¿Habéis mejorado su biótica?

## MASS EFFECT 2

**PS3- Xbox 360** | 6,99 € / 800 - 780 Mb.

# La llegada

**EL ÚLTIMO EPISODIO** de *Mass Effect 2* sirve para conectar con los acontecimientos que veremos en la tercera parte. Esta vez Shepard ha de viajar en solitario hasta una base donde tienen cautiva a una doctora. Esta señora dice tener pruebas de que los Segadores van a atacar la Tierra en horas... El desarrollo de este capítulo es algo soso, pues se basa en una sucesión de tiroteos. Aún así, en lo poco que dura hay alguna sorpresa y su epílogo deja con ganas de iniciar ya el tercer juego.

VALORACIÓN ★★★☆☆



MAPAS



## KILLZONE 3

**PLAYSTATION 3**

Precio: 4,99 € - Espacio: N/D.

# Pack Lluvia de Acero

**DOS NUEVOS MAPAS** para el multijugador, Junkyard (en el que podemos usar jetpacks y exoesqueletos) y Stahl Arms, que nos coloca sobre una enorme planta de producción Helghan.

VALORACIÓN ★★★☆☆

ESCENARIO



## SPLATTERHOUSE

**PS3-Xbox360** | 1,5 €/160 - 37 Mb.

# Islas Perdidas

**UNA NUEVA ARENA** de supervivencia (en la que hemos de superar oleadas de enemigos de dificultad creciente) en la que podemos seguir derramando sangre, esta vez en plan costero. El desarrollo no aporta nada nuevo a lo que ya conocíamos, pero el precio no es alto.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



## MARVEL VS CAPCOM 3

**PS3-Xbox 360** | 0,99 €/80 - 320 Kb.

# Batalla Sombra 02

**TRES NUEVOS COMBATES** contra equipos controlados por la IA de la consola es lo que ofrece esta expansión. La verdad es que la dificultad es excesivamente baja y, teniendo en cuenta que esta vez nos toca pagar (poco, pero duele) esperamos otro contenido más interesante...

VALORACIÓN ★☆☆☆☆

EPISODIO



## STACKING

**Xbox 360** | 400 - 187 Mb.

# El Rey Perdido

**CHARLIE VIAJA A CAMELFOOT,** un nuevo escenario en el que habrá de ayudar al anterior rey Rufus a recuperar el trono. Aquí nos esperan nuevos puzles y personajes de lo más simpáticos, si bien el capítulo es tan corto (apenas una hora) que casi no os va a dar tiempo a disfrutar.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS




## YOOSTAR 2 IN THE MOVIES

**PS3-Xbox 360**

# Nuevas escenas

**MONTONES DE ESCENAS EXTRA** se ofrecen para que metamos nuestro "careto" en ellas. Hay escenas individuales por 160 o packs por 400. Se incluyen momentos de varias películas de Ben Stiller, Batman o Blade Runner. ¡A formar vuestra propia colección!

VALORACIÓN ★★★☆☆

# DEMOS



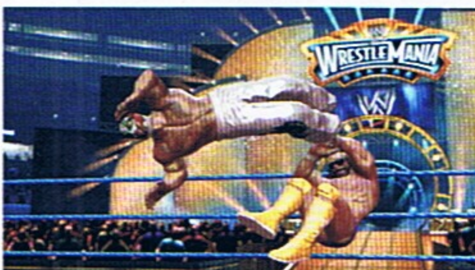
## GEARS OF WAR 3

**La beta multijugador** del juego ya está disponible para los fans de la saga que reserven el juego en la tienda Gamestop. Esta beta nos permite participar en el modo Team Deathmatch, así como Captura la Bandera y Rey de la Colina. Ya que es una beta y aún quedan varios meses para el lanzamiento, muchos de los aspectos que se muestren pueden no ser definitivos, pero es una oportunidad única para probar el que sin duda será juego del año para Xbox 360.



## MOTORSTORM APOCALYPSE

**Si queréis probar el apocalipsis** que propone este juego, su demo os permite recorrer un circuito en pleno terremoto. Además, esta demo está preparada para ofrecer tanto la visualización normal como en tres dimensiones estereoscópicas.




## WWE ALLSTARS

**La lucha libre vuelve a la carga** y podéis echarle un primer vistazo con esta demo, que nos invita a participar en un combate con dos de sus iconos: Rey Mysterio y el Último Guerrero. Esta demo está disponible tanto para PS3 como para 360.

# MULTIMEDIA



## CRYSIS 2

**El "shooter" del momento** se presenta con un trailer impagable. La mezcla de imágenes del juego mientras suena una impresionante versión de "New York, New York" a cargo de BoB os va a poner los pelos de punta.



## L.A. NOIRE

**El segundo tráiler** de este esperadísimo juego de detectives profundiza en la dinámica de los interrogatorios y la ambientación visual del título. Después de verlo estaréis deseando que salga.



## DEAD ISLAND

**Aún no se conoce bien el juego,** pero este tráiler se basta y se sobra para venderlo. Una escena a cámara lenta y marcha atrás nos muestra lo cruel y desesperada que puede ser una invasión zombi.



## INFAMOUS 2

**El karma** de Cole y la manera en que afecta al desarrollo de los poderes es el tema principal de este nuevo tráiler, en el que también se aprecian las mejorías que está sufriendo el título en el apartado gráfico.

# NOTICIAS

## CALL OF DUTY SIGUE CRECIENDO




A partir del 3 de mayo podréis descargar cuatro nuevos mapas multijugador para *Call of Duty Black Ops*. El pack Escalation, que así se llamará, llegará primero a Xbox 360 con los escenarios Zoo, Convoy, Hotel y Stockpile, además de un nuevo enfrentamiento con los zombis con nuevos personajes seleccionables. ¡Qué impaciencia!

## LOS POKÉMON SALTAN A LA WEB

Entusiastas de los monstruos de bolsillo, entrad en **www.pokemon-gl.com**, dirección de la Pokémon Global Link. En esa web, que podéis sincronizar con *Pokémon Edición Negra* y *Pokémon Edición Blanca*, accederéis a nuevas posibilidades en esos juegos: clasificaciones mundiales, presentación de nuevos pokémon...

## LA TIENDA DIGITAL DE CÓMIC ESPAÑOLA

**www.Koomic.com** es la primera tienda de cómics digitales creada en España. Sus contenidos y lector sirven para ordenadores, pero también para iPad e iPhone.

## USUARIOS DE PS3 SOLIDARIOS

La catástrofe de Japón no dejó indiferente a nadie. El 19 de marzo, Sony se apresuró a ofrecer un servicio de donaciones a través de PlayStation Network, por las que los usuarios recibían un tema de escritorio especial. La iniciativa ha funcionado. Ya se han recaudado más de 800.000 €.

# La web del mes




## CREA TU PROPIO LABERINTO PAC-MAN

**worldsbiggestpacman.com** nos permite diseñar nuestro propio escenario para el clásico "comecocos". Los que se crean en todo el planeta se están agrupando para formar el nivel de *Pac-Man* más grande de todos los tiempos. ¡Hay que formar parte de esto!

# LOS MEJORES

# TOP JUEGOS

## La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

### TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

### VUESTROS FAVORITOS

| Puesto | Juego | Plataforma | Tendencia | Posición anterior | Meses en lista |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Final Fantasy VII | PSX | ↑ | 8 | 4 |
| 2 | God of War III | PS3 | R | - | 1 |
| 3 | Zelda: Ocarina of Time | N64 | ↑ | 9 | 2 |
| 4 | AC: La Hermandad | PS3 - XBOX 360 | ↓ | 2 | 5 |
| 5 | Gears of War 2 | XBOX 360 | R | - | 1 |
| 6 | Final Fantasy XIII | PS3 - XBOX 360 | R | - | 1 |
| 7 | GTA IV | PS3 - XBOX 360 | R | - | 1 |
| 8 | Uncharted 2 | PS3 | R | - | 1 |
| 9 | Kingdom Hearts 2 | PS2 | R | - | 1 |
| 10 | Metal Gear Solid 4 | PS3 | R | - | 1 |

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA    R: REENTRADA EN LISTA

### LOS MÁS ESPERADOS



**1 Metal Gear Solid: Rising**
PS3 - XBOX 360
A pesar de que Konami sigue dando información con cuentagotas, vosotros tenéis total confianza en Raiden.
FECHA: SIN CONFIRMAR



**2 Gears of War 3**
XBOX 360
Aprovechad el calorcito para descansar, tomar el sol en la playa, pasear... porque después del verano la acción promete ser muy intensa.
FECHA: SEPTIEMBRE



**3 Uncharted 3**
PS3
Aún quedan unos cuantos meses para el regreso de Nathan Drake, pero está claro que no os importa esperar para recibirle a lo grande.
FECHA: NOVIEMBRE



**4 L.A. Noire**
PS3 - XBOX 360
¡Ya no queda nada! Lo último de los genios de Rockstar está a punto de aterrizar en nuestras consolas y cada vez tiene mejor pinta.
FECHA: MAYO



**5 Mass Effect 3**
PS3 - XBOX 360
Tras el épico final de la segunda parte, no dejamos de elaborar teorías sobre la continuación. ¡Qué larga se nos va a hacer la espera!
FECHA: DICIEMBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

### VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Killzone 3

La valoración de Hobby Consolas (nº 233) fue de 95. Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





**Un final descafeinado**
Esli Daniel Martínez

"Por su sublime puesta en escena y la acción trepidante, la inmersión es total. Lo malo es que el final es "soso".

NOTA 94



**Mejor en online**
Francisco Vázquez

"Un gran juego, pero veo el modo historia un poco forzado y eso le quita un poquitín al resultado final. Eso sí, buen online".

NOTA 95



## LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

| PUESTO | JUEGO | NOTA MEDIA | REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas | REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu | WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN | REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer | WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot | REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | **Super Mario Galaxy 2** Wii | 97 | 97/100 "Una obra maestra que lleva a Mario a lo más alto" | 37/40 "Es justamente el juego que Mario se merecía" | 100/100 "Un clásico incontestable ya desde su salida" | 9,2/10 "Una genial secuela repleta de novedades y mejoras" | 100/100 "Es, simplemente, un juego alucinante y maravilloso" | 10/10 "Lleva a las plataformas a un nivel nunca visto" |
| 2 | **Red Dead Redemption** PS3 - XBOX 360 | 95 | 96/100 "Una aventura apasionante, con momentos épicos" | 37/40 "Su extenso mundo consigue atraparnos sin remedio" | 97/100 "El Western que siempre hemos soñado" | 9,8/10 ""Capta perfectamente la estética de los Western" | 95/100 "Un juego alucinante que cuenta una brillante historia" | 9/10 "La esencia de *GTA* plasmada en el antiguo Oeste" |
| 3 | **HALO: Reach** XBOX 360 | 95 | 96/100 "Uno de los mejores de Xbox 360. Imprescindible" | 39/40 "El mejor shooter subjetivo del catálogo de Xbox 360" | 95/100 "Indispensable aunque estés cansado de la fórmula *Halo*" | 9,5/10 "La verdadera continuación de *Halo 3*. Increíble." | 95/100 "Toneladas de diversión que puede durar años" | 9/10 "Una brillante conclusión de Bungie para la serie" |
| 4 | **Little Big Planet 2** PS3 | 92 | 95/100 "Los sackboys ofrecen una experiencia inolvidable" | 38/40 "Conserva su frescura y aumenta las posibilidades" | 90/100 "Divertido, profundo, adictivo... un juego alucinante" | 9,5/10 "El original era impresionante, pero la secuela le supera" | 90/100 "Sus novedades son un paso de gigante en la serie" | 9/10 "Otra oportunidad para demostrar nuestra creatividad" |
| 5 | **Mass Effect 2** PS3 - XBOX 360 | 91 | 95/100 "Mejora lo visto en 360 y es el mejor RPG de PS3" | 36/40 "Un mundo inmenso y una historia alucinante" | 95/100 "Mass Effect 2 funciona en todos sus apartados" | 9,5/10 "Una de las mejores secuelas de los últimos tiempos" | 85/100 "Una aventura espacial rica, inmensa y llena de acción" | 9/10 "Un RPG con un gran potencial y muy profundo" |
| 6 | **Call of Duty: Black Ops** PS3 - XBOX 360 | 88 | 96/100 "La campaña pone los pelos de punta y el online la supera" | 39/40 "Es como una peli de acción intensa y con tiroteos" | 85/100 "Tiene la mejor historia de toda la saga." | 9,0/10 "Sigue siendo el mejor y más intenso shooter subjetivo" | 90/100 "Ofrece una genial campaña y un excelente online" | 7/10 "Parece más una actualización que un juego nuevo" |
| 7 | **AC: La Hermandad** PS3 - XBOX 360 | 87 | 95/100 "Hay tanto por hacer, que no querréis que termine nunca" | 37/40 "Es similar al anterior, pero mejora todos los aspectos" | 80/100 "No aportada nada nuevo respecto a los anteriores juegos" | 9,3/10 "Su final nos deja con ganas de la tercera entrega" | 85/100 "Casi no innova, pero es una aventura irresistible" | 8/10 "Una gran aventura... que acaba siendo repetitiva" |
| 8 | **Pokémon Blanco/Negro** NDS | 87 | 88/100 "Un genial equilibrio entre coleccionismo y batallas" | 40/40 "Toda una reinvención de la saga y un gran modo online" | 90/100 "El mejor Pokémon que hemos jugado hasta la fecha" | 8,8/10 "Coge las bases habituales y las lleva un paso más allá" | 75/100 "Es muy divertido, aunque se echan en falta novedades" | 8/10 "No es la revolución prometida pero es muy divertido" |
| 9 | **Super Street Fighter IV** 3DS | 86 | 93/100 "Un título ideal para estrenar la nueva portátil" | 34/40 "El nuevo uso de la pantalla táctil es una revolución" | 85/100 "Un gran juego. El mejor del lanzamiento de 3DS" | 9,0/10 "Uno de los mejores juegos de lucha del momento" | 85/100 "Mantiene casi todas las virtudes de la versión "grande"" | 8/10 "Es tan vibrante, fluido y espectacular como siempre" |
| 10 | **M. Hunter Freedom Un.** PSP | 79 | 92/100 "Un juego casi interminable y con un genial multijugador" | 39/40 "Una excelente y absorvente experiencia de caza" | 80/100 "Mola, aunque es demasiado parecido a su predecesor" | 7,0/10 "Uno de los peores juegos de Nintendo" | 65/100 "Tiene algunos fallos verdaderamente imperdonables" | 7/10 "No evoluciona todo lo que nos hubiera gustado" |

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.



### No está a la altura
**Adrián Peña**

Más de lo mismo, ero con algunas ejoras. No llega a ser mprescindible y en mi pinión queda muy por ebajo de *Killzone 2*".

NOTA **93**




### Un shooter maduro
**Andrés Locke**

"Gráficos geniales, tiros por todos lados y por fin una historia realmente madura en un shooter... eso, por no hablar del online...".

NOTA **98**



### Disparos irregulares
**Ione Méndez**

"Ha mejorado respecto al segundo, sobre todo en la variedad del modo historia. Sin embargo, el juego es más corto y el online es peor".

NOTA **92**



### Un shooter insuperable
**Sergi Claramunt**

"Tiene unos gráficos que lo flipas... ¡buenísimos! Y el modo campaña es mejor que el de *Black Ops*. Felicidades a los programadores".

NOTA **95**

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

**CRYSIS 2**



# LOS RECOMENDADOS

## Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

! NUEVO

## PLAYSTATION 3



| Aventura/Acción | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 GTA IV | 97 | 29,90 € |
| 2 Red Dead Redemption | 96 | 64,90 € |
| 3 Metal Gear Solid 4 | 96 | 29,90 € |
| 4 Resident Evil 5 Gold | 96 | 40,90 € |
| 5 God of War III | 95 | 39,90 € |
| 6 AC: La Hermandad | 95 | 69,90 € |

| Shoot'em up | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 CoD: Black Ops | 96 | 69,90 € |
| 2 Call of Duty MW 2 | 96 | 69,90 € |
| 3 Killzone 3 | 95 | 69,90 € |

| Plataformas | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Little Big Planet 2 | 95 | 69,90 € |
| 2 Little Big Planet | 95 | 29,90 € |
| 3 Spyro La fuerza del... | 81 | 29,90 € |

| Velocidad | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Gran Turismo 5 | 95 | 69,90 € |
| 2 F1 2010 | 93 | 59,90 € |
| 3 Midnight Club L.A. | 92 | 29,90 € |

| Fútbol | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 FIFA 11 | 94 | 49,90 € |
| 2 FIFA 10 | 93 | 29,90 € |
| 3 Pro Evolution 2011 | 90 | 29,90 € |

| Rol | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Mass Effect 2 | 95 | 59,90 € |
| 2 Final Fantasy XIII | 95 | 29,90 € |
| 3 Fallout New Vegas | 94 | 44,90 € |

| Lucha | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Super Street Fighter IV | 95 | 39,90 € |
| 2 Marvel vs Capcom 3 | 94 | 61,90 € |
| 3 Mortal Kombat ! | 94 | 61,50 € |

| Deportivos | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 NBA 2K11 | 93 | 59,90 € |
| 2 NBA 2K10 | 93 | 29,90 € |
| 3 Virtua Tennis 4 ! | 92 | 64,90 € |

| Varios | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Rock Band 3 | 94 | 59,90 € |
| 2 Guitar Hero World Tour | 94 | 9,90 € |
| 3 DJ Hero 2 | 89 | 39,90 € |

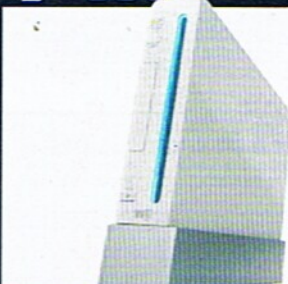
### El juego del mes



### MORTAL KOMBAT

El regreso de esta mítica saga de lucha no nos ha dejado indiferentes. Con toda la diversión y agresividad repleta de humor negro que caracterizan a estos luchadores, y con un apartado técnico de lujo, se trata de uno de los mejores juegos de lucha para PS3 y Xbox 360.

## Wii



| Aventura/Acción | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Zelda Twilight Pr. | 95 | 44,90 € |
| 2 Metroid Prime Trilogy | 95 | 39,90 € |
| 3 No More Heroes 2 | 90 | 19,90 € |
| 4 Resident Evil 4 | 90 | 29,90 € |
| 5 Madworld | 90 | 9,90 € |
| 6 Metroid: Other M | 89 | 50,90 € |

| Shoot'em up | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 CoD: Black Ops | 91 | 59,90 € |
| 2 Call of Duty MW | 90 | 39,90 € |
| 3 The Conduit | 90 | 9,90 € |

| Plataformas | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Super Mario Galaxy 2 | 97 | 49,90 € |
| 2 Super Mario Galaxy | 97 | 49,90 € |
| 3 New Super Mario Bros | 94 | 49,90 € |

| Velocidad | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Mario Kart | 91 | 49,90 € |
| 2 Excite Truck | 82 | 29,90 € |
| 3 NFS Carbono | 80 | 9,90 € |

| Fútbol | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Pro Evolution 2009 | 91 | 9,90 € |
| 2 Pro Evolution 2011 | 88 | 29,90 € |
| 3 Pro Evolution 2010 | 88 | 29,90 € |

| Rol | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Monster Hunter Tri | 93 | 49,90 € |
| 2 Little King´s Story | 90 | 39,90 € |
| 3 FFCC Echoes of Time | 76 | 49,90 € |

| Lucha | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Super Smash Bros Brawl | 94 | 39,90 € |
| 2 Tatsunoko vs Capcom | 92 | 39,90 € |
| 3 Dragon Ball BT 3 | 90 | 39,90 € |

| Deportivos | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Virtua Tennis 4 ! | 92 | 50,90 € |
| 2 Wii Sports Resort | 90 | 64,90 € |
| 3 SSX Blur | 88 | 29,90 € |

| Varios | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Guitar Hero World Tour | 94 | 29,90 € |
| 2 Rock Band 2 | 94 | 29,90 € |
| 3 Wii Fit Plus | 87 | 19,90 € |

### El juego del mes



### THE CONDUIT 2

La secuela de uno de los shooters más potentes de Wii apuesta por conservar su estilo original y aumentar el número de armas, modos de juego y mapas. El resultado es un juego de acción en primera persona que, si bien no sorprende, consigue enganchar.

## XBOX 360



| Aventura/Acción | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 GTA IV | 97 | 29,90 € |
| 2 Red Dead Redemption | 96 | 64,90 € |
| 3 Resident Evil 5 | 96 | 29,90 € |
| 4 Gears of War 2 | 95 | 29,90 € |
| 5 AC: La Hermandad | 95 | 69,90 € |
| 6 Dead Space 2 | 94 | 69,95 € |

| Shoot'em up | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Halo: Reach | 96 | 39,90 € |
| 2 CoD: Black Ops | 96 | 69,90 € |
| 3 Halo 3 | 96 | 19,90 € |

| Plataformas | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Spyro La fuerza del... | 81 | 29,90 € |
| 2 Sonic the Hedgehog | 68 | 19,90 € |
| 3 No disponible | | |

| Velocidad | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Forza Motorsport 2 | 95 | 29,90 € |
| 2 Forza Motorsport 3 | 94 | 29,90 € |
| 3 Project Gotham 4 | 93 | 19,90 € |

| Fútbol | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 FIFA 11 | 94 | 49,90 € |
| 2 FIFA 10 | 93 | 29,90 € |
| 3 Pro Evolution 2011 | 90 | 29,90 € |

| Rol | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Final Fantasy XIII | 95 | 29,90 € |
| 2 Fallout New Vegas | 94 | 44,90 € |
| 3 Mass Effect 2 | 94 | 19,90 € |

| Lucha | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Super Street Fighter IV | 95 | 39,90 € |
| 2 Marvel vs Capcom 3 | 94 | 61,90 € |
| 3 Mortal Kombat ! | 94 | 61,50 € |

| Deportivos | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 NBA 2K11 | 93 | 59,90 € |
| 2 NBA 2K10 | 93 | 29,90 € |
| 3 Virtua Tennis 4 ! | 92 | 64,90 € |

| Varios | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Rock Band 3 | 94 | 59,90 € |
| 2 Guitar Hero World Tour | 94 | 9,90 € |
| 3 DJ Hero 2 | 89 | 39,90 € |

### El juego del mes



### VIRTUA TENNIS 4

La acertada mezcla de simulación y estilo arcade que caracteriza a esta saga alcanza unas enormes dosis de calidad en esta entrega. Con unos partidos llenos de ritmo y todos los sistemas de control a nuestra disposición (Kinect, Move y Wii Motion Plus) la diversión está asegurada.

# PSP



### Aventura/Acción

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 GTA: Vice City Stories | 96 | 29,90 € |
| 2 GTA: Liberty City Stories | 96 | 29,90 € |
| 3 God of War: Ghost of Sparta | 95 | 29,90 € |
| 4 God of War: Chains... | 95 | 29,90 € |
| 5 MGS: Peace Walker | 94 | 19,90 € |
| 6 Silent Hill Origins | 94 | 19,90 € |

### Shoot'em up

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Resistance Retribution | 92 | 19,90 € |
| 2 Socom Fireteam Bravo | 90 | 39,90 € |
| 3 Medal of Honor Heroes 2 | 86 | 39,90 € |

### Plataformas

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Little Big Planet | 93 | 19,90 € |
| 2 Crush | 90 | 29,90 € |
| 3 Jack & Daxter | 88 | 19,90 € |

### Velocidad

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Gran Turismo | 95 | 29,90 € |
| 2 Midnight Club L.A. | 91 | 19,90 € |
| 3 Motorstorm Artic Edge | 90 | 19,90 € |

### Fútbol

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Pro Evolution Soccer 6 | 92 | 19,90 € |
| 2 Pro Evolution 2008 | 91 | 19,90 € |
| 3 FIFA 08 | 90 | 19,90 € |

### Rol

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Kingdom Hearts BBS | 94 | 39,90 € |
| 2 Monster Hunter F.U. | 92 | 19,90 € |
| 3 Crisis Core: FFVII | 90 | 29,90 € |

### Lucha

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Tekken Dark Resurrection | 95 | 19,90 € |
| 2 Tekken 6 | 93 | 39,90 € |
| 3 Soul Calibur | 90 | 29,90 € |

### Deportivos

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Virtua Tennis 3 | 91 | 19,90 € |
| 2 Smash Court Tennis 3 | 89 | 19,90 € |
| 3 Everybody´s Golf | 87 | 9,90 € |

### Varios

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Echochrome | 89 | 19,90 € |
| 2 Gitaroo Man | 83 | 9,90 € |
| 3 Ape Academy | 81 | 9,90 € |

### El juego del mes



## FINAL FANTASY IV COLLECTION

Conmemorando el vigésimo aniversario del lanzamiento de la versión original en Super Nintendo, nos llega esta revisión de *Final Fantasy IV*. Entre sus novedades destacan un apartado técnico mejorado y la inclusión de dos capítulos extra a la historia principal. ¡Todo un regalo para sus fans más incondicionales!

# NINTENDO DS



### Aventura/Acción

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 GTA Chinatown Wars | 97 | 29,90 € |
| 2 Zelda Phantom Hourglass | 96 | 39,90 € |
| 3 Zelda Spirit Tracks | 96 | 39,90 € |
| 4 Metroid Prime Hunters | 93 | 29,90 € |
| 5 Prof. Layton y el Futuro... | 91 | 39,90 € |
| 6 Prof. Layton y la Caja... | 91 | 39,90 € |

### Shoot'em up

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Dead & Furius | 85 | 19,90 € |
| 2 Big Bang Mini | 83 | 19,90 € |
| 3 Nanostray | 81 | 29,90 € |

### Plataformas

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Super Mario 64 DS | 93 | 39,90 € |
| 2 New Super Mario Bros | 93 | 39,90 € |
| 3 Yoshi's Island DS | 90 | 39,90 € |

### Velocidad

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Mario Kart DS | 94 | 39,90 € |
| 2 NFS Prostreet | 85 | 9,90€ |
| 3 NFS Underground 2 | 84 | 19,90 € |

### Fútbol

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 FIFA 06 | 85 | 9,90 € |
| 2 FIFA 08 | 83 | 19,90 € |
| 3 Pro Evolution Soccer 6 | 76 | 19,90 € |

### Rol

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Kingdom Hearts | 95 | 40,90 € |
| 2 Chrono Trigger | 93 | 39,90 € |
| 3 The World Ends With You | 92 | 29,90 € |

### Lucha

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Bleach Dark Souls | 90 | 39,90 € |
| 2 Bleach | 89 | 19,90 € |
| 3 Dragon Ball Z S. W. | 85 | 39,90 € |

### Deportivos

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Tony Hawks | 88 | 19,90 € |
| 2 Touch Golf | 86 | 19,90 € |
| 3 Rafa Nadal Tennis | 86 | 29,90 € |

### Varios

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Elite Beat Agents | 92 | 39,90 € |
| 2 Meteos | 91 | 29,90 € |
| 3 Wario Ware DIT | 90 | 39,90 € |

### El juego del mes



## SHANTAE RISKY'S REVENGE

En un mes sin novedades destacables en DS, nos toca tirar de su tienda virtual para conseguir nuevas aventuras, como la protagonizada por la bailarina Shantae, que ofrece un desarrollo muy divertido y de corte clásico.

# PLAYSTATION 2



### Aventura/Acción

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 God of War II | 98 | 19,90 € |
| 2 Metal Gear Solid 3 | 97 | 19,90 € |
| 3 GTA: San Andreas | 97 | 19,90 € |
| 4 Metal Gear Solid 2 | 96 | 19,90 € |
| 5 Splinter Cell 3 C. T. | 95 | 19,90 € |
| 6 God of War | 95 | 19,90 € |

### Shoot'em up

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Call of Duty 3 | 94 | 19,90 € |
| 2 Call of Duty B.R.O. | 94 | 19,90 € |
| 3 Black | 93 | 19,90 € |

### Plataformas

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Jack & Daxter | 91 | 19,90 € |
| 2 Sly Raccoon | 91 | 19,90 € |
| 3 Crash Lucha de Titanes | 90 | 19,90 € |

### Velocidad

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Gran Turismo 4 | 97 | 19,90 € |
| 2 NFS Carbono | 94 | 19,90 € |
| 3 NFS Most Wanted | 93 | 19,90 € |

### Fútbol

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Pro Evolution 2008 | 97 | 19,90 € |
| 2 FIFA 09 | 96 | 19,90 € |
| 3 FIFA 08 | 96 | 19,90 € |

### Rol

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Final Fantasy XII | 98 | 19,90 € |
| 2 Final Fantasy X | 96 | 19,90 € |
| 3 Dragon Quest | 95 | 19,90 € |

### Lucha

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Tekken 5 | 95 | 19,90 € |
| 2 Soul Calibur III | 95 | 19,90 € |
| 3 Soul Calibur II | 94 | 19,90 € |

### Deportivos

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 NBA Live 08 | 94 | 19,90 € |
| 2 NBA 2K7 | 93 | 19,90 € |
| 3 NBA Live 07 | 93 | 19,90 € |

### Varios

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Guitar Hero World Tour | 93 | 14,90 € |
| 2 Guitar Hero III | 92 | 9,90 € |
| 3 Guitar Hero Metallica | 92 | 14,90 € |

### El juego del mes




## PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Tenemos que reconocerlo: nos encanta el fútbol. Y una buena manera de aguantar la "sequía goleadora" de títulos futbolísticos durante estos meses es rescatar a esta joyita del cajón y disfrutar de una sensacional entrega.

# TOP DESCARGABLES

## Bazar Xbox Live

**JUEGOS ARCADE:** Originales y exclusivos para descarga

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Portal: Still Alive | 1200 | 629 MB |
| 2 | Marvel versus Capcom 2 | 1200 | 197 MB |
| 3 | Braid | 1200 | 144 MB |
| 4 | Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge | 800 | 500 MB |
| 5 | Worms 2 Armageddon | 800 | 176 MB |



**Portal: Still Alive**
El segundo *Portal* está a la vuelta de la esquina, pero con este juegazo la espera se hace mucho más corta.

**JUEGOS INDIE:** Títulos creados por los usuarios

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Mithra | 400 | 62 MB |
| 2 | Artoon | 400 | 26 MB |
| 3 | Johnny Platform | 200 | 16 MB |
| 4 | Experiment 13 | 80 | 15 MB |
| 5 | Arkedo Series: Pixel! | 240 | 80 MB |

## Store PlayStation 3

**JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Tekken Dark Resurrection Online | 19,99 € | 830 MB |
| 2 | Wipeout HD | 17,99 € | 997 MB |
| 3 | Braid | 9,99 € | 240 MB |
| 4 | Castle Crashers | 14 € | 153 MB |
| 5 | Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge | 9,99 € | 987 MB |




**Final Fantasy VII**
La colección completa de *Final Fantasy IV* acaba de salir en PSP. ¿Qué tal recordar este super clásico?

**CLÁSICOS PS:** Los originales de PS, ahora en PS3 y PSP

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Final Fantasy VII | 9,99 € | 1200 MB |
| 2 | Metal Gear Solid | 9,99 € | 700 MB |
| 3 | Crash Bandicoot 3 | 4,99 € | 134 MB |
| 4 | Syphon Filter 3 | 4,99 € | 723 MB |
| 5 | Tekken 2 | 4,99 € | 600 MB |

## Canal Tienda Wii

**Wii WARE:** Juegos nuevos, diseñados para esta consola

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | World of Goo | 1500 WP | 319 Bloques |
| 2 | Dr. Mario y Bactericida | 1000 WP | 103 Bloques |
| 3 | Bomberman Blast | 1000 WP | 271 Bloques |
| 4 | Nyxquest: Kindred Spirits | 1000 WP | 299 Bloques |
| 5 | Sonic the Hedgehog 4 | 1500 WP | 314 Bloques |



**World of Goo**
El juego de puzles más original sigue enganchando a montones de usuarios. ¡Que no se os caigan los goos!

**CONSOLA VIRTUAL:** Clásicos de consolas antiguas

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Zelda Ocarina of Time (N64) | 1000 WP | 368 Bloques |
| 2 | Super Mario 64 (N64) | 1000 WP | 90 Bloques |
| 3 | Street Fighter Alpha 2 (SN) | 800 WP | 70 Bloques |
| 4 | Super Metroid (SN) | 1000 WP | 368 Bloques |
| 5 | Streets of Rage 2 (MD) | 800 WP | 42 Bloques |

## Canal Tienda DSi

**DSi WARE:** Juegos nuevos, diseñados para la portátil

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Real Football 2010 | 800 WP | 124 Bloques |
| 2 | Dodogo! | 800 WP | 100 Bloques |
| 3 | Shantae: Risky´s Revenge | 1200 WP | 129 Bloques |
| 4 | Una Pausa con Dr. Mario | 500 WP | 32 Bloques |
| 5 | Dark Void Zero | 500 WP | 35 Bloques |



**Dodogo!** (DSi)
Acaba de llegarnos su continuación, pero la versión "grande" sigue siendo la más divertida de todas.

## Store PSP

**JUEGOS EXCLUSIVOS DE PSP**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Noby Noby Boy | 3,99 € | 75 MB |
| 2 | Super Stardust Portable | 3,99 € | 29 MB |
| 3 | A Space Shooter for 2 Bucks! | 1,99 € | 47 MB |
| 4 | Echoshift | 16,99 € | 150 MB |
| 5 | Flow | 7,99 € | 174 MB |

# LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



### Manuel del Campo

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Gran Turismo 5 | PS3 |
| 2 | Top Spin 4 | XBOX 360 |
| 3 | FIFA 11 | XBOX 360 |
| 4 | Marvel vs Capcom 3 | PS3 |
| 5 | AC: La Hermandad | 3DS |
| 6 | Profesor Layton 3 | NDS |
| 7 | Singstar | PS3 |
| 8 | Red Dead Redemp... | 360 |
| 9 | Metal Gear Solid 4 | PS3 |
| 10 | Super Mario Galaxy 2 | Wii |



### Javier Abad

| | | |
|---|---|---|
| 1 | CoD: Black Ops | XB 360 |
| 2 | AC: La Hermandad | PS3 |
| 3 | Red Dead Redemp... | 360 |
| 4 | Killzone 3 | PS3 |
| 5 | Super Mario Galaxy 2 | Wii |
| 6 | Dead Space 2 | XBOX 360 |
| 7 | God of War Ghost... | PSP |
| 8 | DKC Returns | Wii |
| 9 | Gran Turismo 5 | PS3 |
| 10 | Pilotwings | 3DS |



### David Martínez

| | | |
|---|---|---|
| 1 | CoD: Black Ops | XB 360 |
| 2 | Metal Gear Solid 4 | PS3 |
| 3 | Red Dead Redemp... | 360 |
| 4 | Mass Effect 2 | PS3 |
| 5 | Gran Turismo 5 | PS3 |
| 6 | Dead Space 2 | XBOX 360 |
| 7 | Killzone 3 | PS3 |
| 8 | Marvel vs Capcom 3 | PS3 |
| 9 | Crysis 2 | PS3 |
| 10 | Fallout New Vegas | 360 |



### Daniel Quesada

| | | |
|---|---|---|
| 1 | S. Street Fighter IV | 3DS |
| 2 | Mass Effect 2 | XBOX 360 |
| 3 | Little Big Planet 2 | PS3 |
| 4 | Heavy Rain | PS3 |
| 5 | Shenmue II | XBOX |
| 6 | Fallout New Vegas | PS3 |
| 7 | Super Mario Galaxy 2 | Wii |
| 8 | Mortal Kombat | PS3 |
| 9 | Dead Space 2 | XBOX 360 |
| 10 | Rescate Mii | 3DS |

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.


1 **Call of Duty: Black Ops** PS3 - XBOX 360


2 **Gran Turismo 5** PLAYSTATION 3


3 **Red Dead Redemption** PS3 - XBOX 360


4 **Mass Effect 2** PS3 - XBOX 360


5 **AC: La Hermandad** PS3 - XBOX 360

## → LOS 5 MEJORES JUEGOS PARA...

# Machacar la raqueta

**Para emular a Nadal solo hace falta dejarse melenita y tener la consola preparada.**




PS3 - Xbox 360 - Wii 64,90 €

### 1 VIRTUA TENNIS 4

Con un estilo directo y adictivo, uno de los grandes alicientes de este juego es la posibilidad de disputar los partidos desde una vista casi subjetiva y utilizando nuestro sistema de detección de movimiento, ya sea Kinect, Move o Wii Motion Plus.




PS3 - Xbox 360 - Wii 60,90 €

### 2 TOP SPIN 4

Los 25 mejores tenistas del mundo se dan cita en unos encuentros muy realistas, en los que dominar el control resulta vital para triunfar.



PSP 26,95 €

### 3 VIRTUA TENNIS 3

El abanderado de los juegos deportivos en la portátil de Sony nos ofrece unos partidos repletos de ritmo y algunos divertidos minijuegos.



Wii 39,95 €

### 4 GRAND SLAM TENNIS

Los tenistas más punteros del momento se enfrentan a viejas glorias, como Sampras, en uno de los primeros juegos en aprovechar Wii Motion Plus.



NDS 29,90 €

### 5 RAFA NADAL TENNIS

En DS también se juega el mejor tenis y quién mejor que nuestro campeón, Rafa Nadal, para invitarnos a su completo modo Carrera.

# CONCURSO FAST & FURIOUS 5

¡Gana una experiencia de conducción

## ¿Quieres sentir cómo sube la adrenalina?

VIN DIESEL PAUL WALKER DWAYNE JOHNSON

FAST & FURIOUS 5

29 DE ABRIL EN CINES

www.fastandfurious5.es
www.fastandfuriouschallenge.es

ORIGINAL FILM UNIVERSAL

¡Sorteamos una experiencia de conducción profesional con Motor Experience...



o uno de los 10 packs exclusivo de la película



**PARTICIPAR ES MUY FÁCIL, envía un mensaje de texto al 27565 desde tu móvil poniendo**

FAST (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales

**Ej.: FAST (espacio) indispensable (espacio) pacoruiz c/lopez4 badajoz**

**Coste SMS: 1,42€ (IVA incl.) Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. Promoción válida del 20 de abril al 15 de mayo de 2011.**

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluid
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orang
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptaci total de sus bases. Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos lo premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 25 DE MAYO de 201

Colaboran:

HOBBY micromanía Nintendo Acción Play




Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales

# MEJORA TU CONSOLA




## Controles y botones

- **Nombre:** Snakebyte Wired Controller
- **Compañía:** Sunflex/Koch Media
- **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 19,95 €

Las conexiones inalámbricas nos siguen pareciendo una de las mejores aportaciones de esta generación pero viene bien tener "segundos mandos" con cable por si en algún momento la batería nos deja tirados o viene a jugar un colega. Esta no es mala opción. La calidad de la carcasa y los botones no llega a la del Dual Shock pero los 'sticks' ofrecen la misma sensación que los oficiales. Además, tiene giroscopio y vibración, por lo que no hay que renunciar a nada. Además, viene acompañado de unos útiles botones L2 y R2 que se acoplan a los del mando oficial para mejorar su agarre.

■ Valoración ★★★☆



## Una funda que se sale

- **Nombre:** Funda 3DS ■ **Compañía:** Ardistel
- **Consola:** Nintendo 3DS ■ **Precio:** 14,95 €

Seguro que todavía te estás frotando los ojos, alucinando con el efecto estereoscópico de Nintendo 3DS; y seguro que ahora quieres que todo sobresalga. Incluso si desde que conociste a Lara Croft lo plano no es lo tuyo, aquí tienes una funda para la portátil de Nintendo cuya decoración fabricada en goma con relieve. Por dentro tiene un revestimiento aterciopelado y un departamento para guardar hasta seis tarjetas de juegos de 3DS.

■ Valoración ★★★☆

## Chat para cualquier bolsillo

- **Nombre:** Headset ■ **Compañía:** Lygo/Hubb
- **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 15,95 €

Para ser el rey del online es imprescindible comunicarte con tus compañeros, por muy "lobo solitario" que seas. Este sencillo pero funcional heatset se conecta mediante Bluetooth con PlayStation 3 -y con otros dispositivos como móviles o el PC- y funciona con batería recargable que dura muchas, muchas horas. La calidad de audio no es la mejor y es algo grande pero su precio está muy ajustado. Incluye base de carga por cable USB.

■ Valoración ★★☆☆




! NUEVO

## LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

### PLAYSTATION 3



**TDT PLAYTV**
Ve y graba la televisión en tu PS3.
99,90 €



**VOLANTES G27 DE LOGITECH**
El volante de referencia de PS3.
349 €



**PADS CONTROL DUAL SHOCK 3**
Para jugar por fin con vibración.
59,99 €



**ARCADE STICK STREET FIGHTER**
La mejor forma de pelear.
149,99 €



**AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9**
Habla on-line y sin cables.
22,95 €

### Wii



**VOLANTES VOLANTE CON BASE**
Buena opción para conducir.
14,95 €



**ACCESORIO Wii MOTIONPLUS**
Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote.
19,95 €



**PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO**
Para los juegos "tradicionales".
24,95 €



**MANDO LA ROJA**
Mando y nunchuk de Ardistel.
34,95 €



**INDUCCIÓN DUAL CHARGER** (!)
Carga 2 mandos sin conexiones.
29,95 €

### XBOX 360



**VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL**
Sin cables y muy ergonómico.
119,90 €



**AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO**
Comunícate sin usar cables.
49,99 €



**PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS**
Cómodo e inalámbrico.
44,90 €



**BATERÍAS BASE CHARGER**
Dos baterías con base.
29,90 €



**ADAPTADOR WIRELESS**
Compatible con 802.11 n y PS3.
59,95 €

## NO LO PIERDAS DE VISTA

ALTAVOCES

### ¡Que tiemble el cuarto!

■ Nombre: Altavoces Z906 ■ Compañía: Logitech
■ Consola: Todas ■ Precio: 349 €

Para sentirte de verdad como si estuvieras en el campo de batalla o la pista de carreras, nada mejor que un equipo que haga temblar las paredes de tu casa. El Z906 de Logitech cuenta con un juego de altavoces de 500 vatios (RMS) y un subwoofer de 166 vatios puros, que consiguen que el sonido suene siempre limpio. Ofrece Dolby Digital 5.1 y certificado THX, por lo que con pelis y juegos compatibles podemos sentir cómo los sonidos literalmente se mueven de unos altavoces a otros. El sistema permite conectar hasta seis dispositivos a la vez, ya sean consolas de sobremesa, portátiles, un iPod, el ordenador o el Mac. Se trata de un conjunto cuya potencia y precio lo hacen más que recomendable para centralizar todo el sonido de nuestros videojuegos en un solo equipo con una potencia considerable y sin que el precio sea prohibitivo.

■ Valoración ★★★★




### La carga más cómoda

■ Nombre: Induction Dual Charger
■ Compañía: BigBen
■ Consola: Wii ■ Precio: 29,95 €

Los cargadores para Wii en muchas ocasiones usan clavijas metálicas para que podamos recargar más cómodamente, sin tener que enchufar o desenchufar conectores. El problema es que a veces las conexiones fallan o las clavijas se rompen... y adiós cargador. Con los sistemas de inducción, la transferencia se realiza simplemente apoyando el mando y toda la superficie de la batería funciona como conductor. Este incluye dos baterías que ofrecen unas cinco horas de juego.

■ Valoración ★★★☆




### Completo y asequible

■ Nombre: Cascos ■ Compañía: Madcatz
■ Consola: Xbox 360 ■ Precio: 29,95 €

Madcatz no solo tiene cascos de gama alta para los jugones más sibaritas. Este 'headset' de gama baja ofrece una potencia y calidad razonables por un precio muy económico. Su diseño aisla a la perfección de ruidos externos, y permite controlar de forma independiente volumen y voz. La alimentación es vía USB y su cable mide 4 metros. Si tiene algún inconveniente, es que solo incluye entradas RCA, con lo que la calidad del sonido es menor y necesitaremos un adaptador para los dispositivos con conexión clásica de jack de 3,5 mm.

■ Valoración ★★★☆



## LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

### NINTENDO DS


**ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE** Se adapta con un guante al último modelo de DS. 9,99 €


**ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER** Hasta 8 juegos asegurados. 14 €


**KIT DSi URBAN PACK** Incluye 16 coloristas accesorios. 16,95 €


**FUNDA Y STYLUS DE SUPER MARIO** Un genial diseño para llevar tu consola y jugar. 14,95 €



**MEMORIA TARJETAS SD** Almacena todos tus datos en hasta 16 GB. De 6 a 30 €

### PSP


**PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES** Conecta a la tele tu PSP. 15,95 €


**GPS GO!EXPLORE** Nunca pierdas el rumbo con PSP. Desde 129,95 €


**SONIDO AURICULARES CON MICRÓFONO** Para usar Skype y Go!Messenger. 39,99 €


**TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO** Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de: 10 €


**PACKS TECH PACK** Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB. A partir de 19,95 €

### PLAYSTATION 2

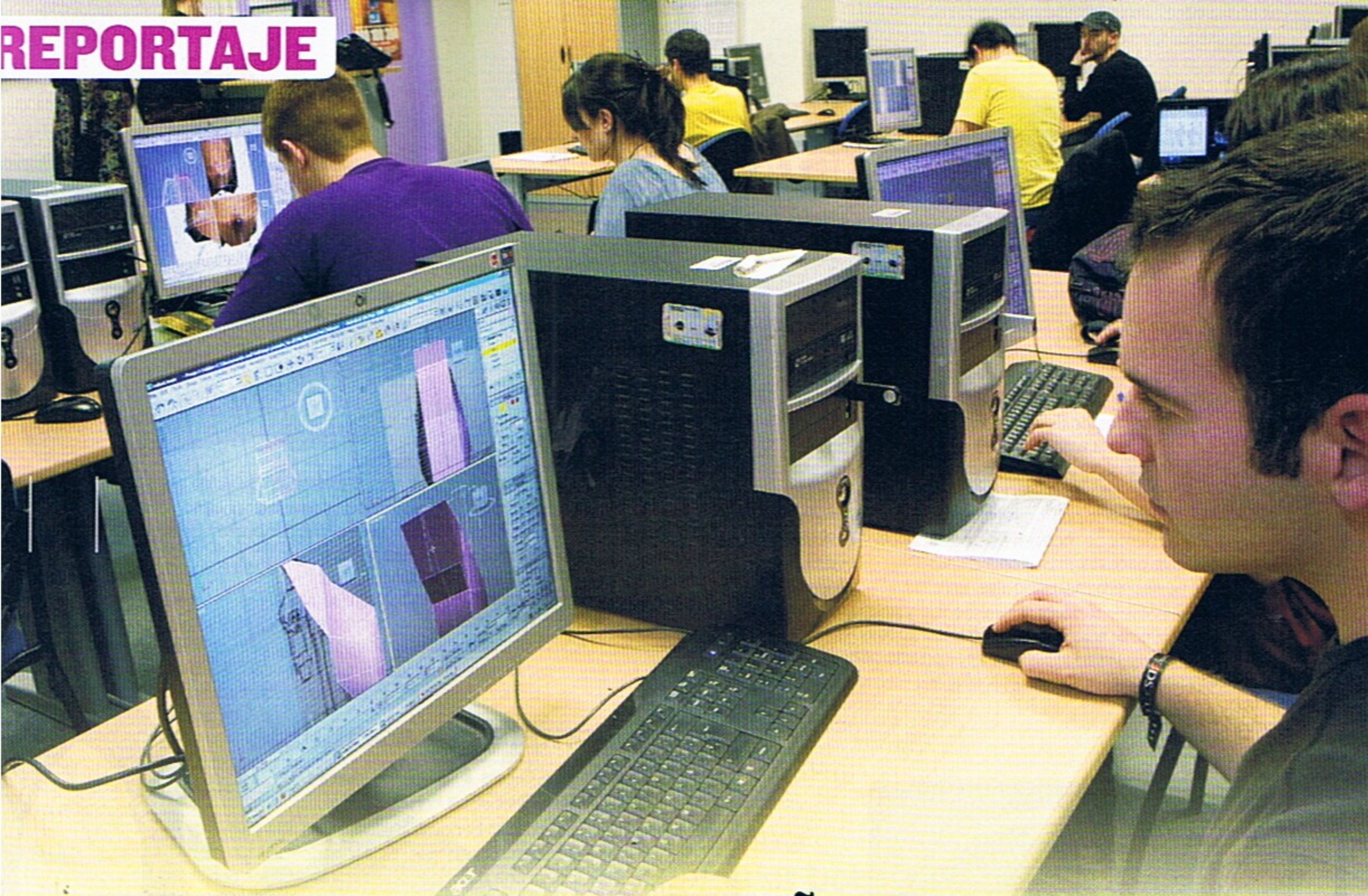

**VOLANTES DRIVING FORCE** El volante más real. 149,99 € (Con «GT 4», 179, 99 €)


**PISTOLAS SCORPION 2** Para tv de 100 Hz. 43 €


**PADS CONTROL DUAL SHOCK 2** Fiable a tope 30 €


**MEMORIA MAX MEMORY 32 MB** Todo el espacio que necesitas. 34,95 €


**PACKS TRIPLE PACK** Tres accesorios a precio de saldo. 49 €



## ¿QUIERES APRENDER A DISEÑAR VIDEOJUEGOS?

# LOS VIDEOJUEGOS EN LA UNIVERSIDAD

Seguro que habéis pensado en más de una ocasión en crear vuestro propio juego. ¿Y convertirlo en vuestra profesión? Aquí os explicamos qué debéis estudiar para trabajar como diseñadores, programadores o grafistas para los videojuegos del futuro.

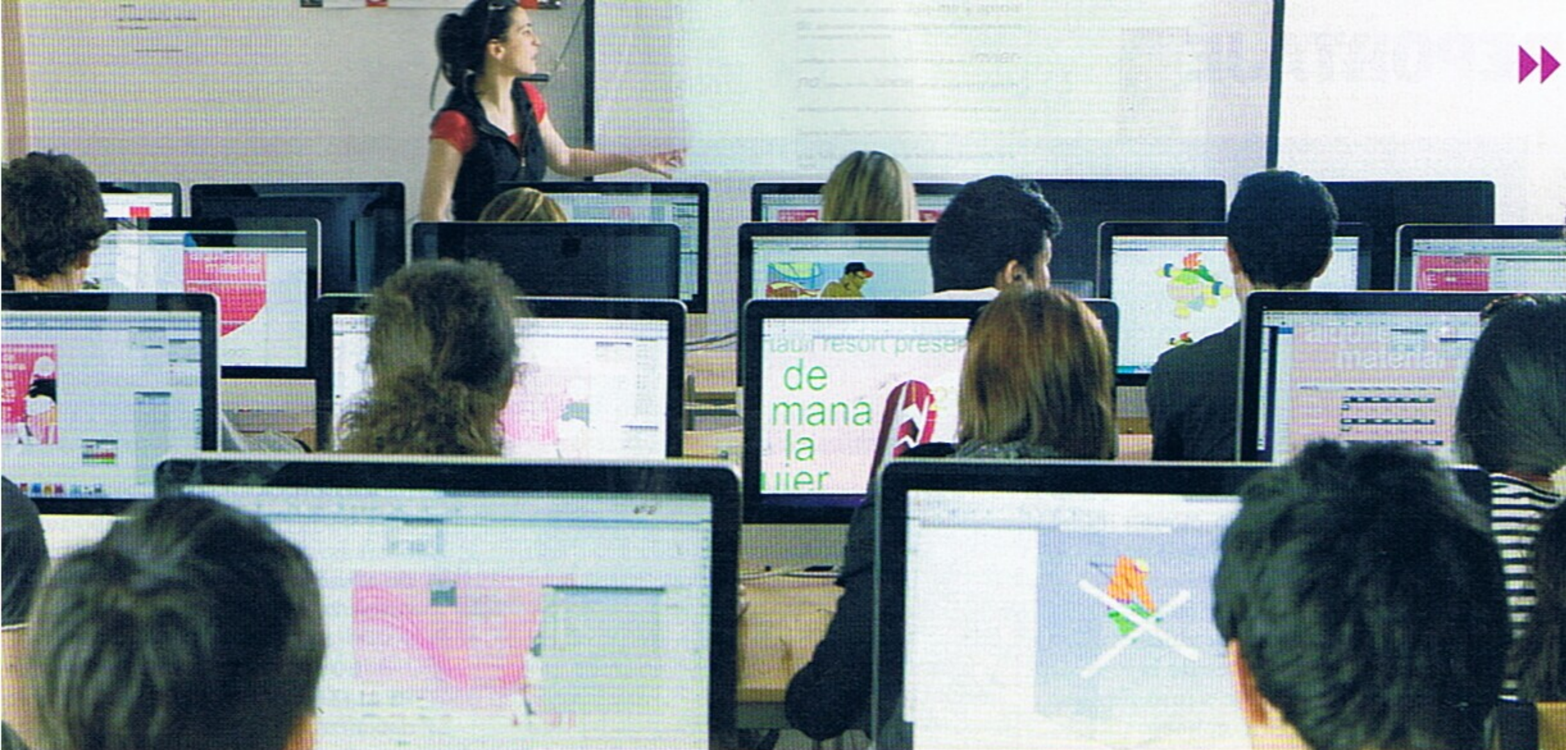
**LA PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS EN NUESTRO PAÍS** está cobrando mayor empuje gracias al trabajo de equipos como Mercury Steam (*Castlevania: Lords of Shadow*) Over the Top (*Nyxquest*) o Akaoni (*Zombie Panic in Wonderland*). Por eso no es de extrañar que también crezca el interés por los estudios relacionados con videojuegos. ¿Queréis saber dónde formaros, y qué carreras hay disponibles para labraros un futuro como creadores de videojuegos? Aquí os vamos a explicar las distintas ofertas universitarias según vuestras preferencias.

Lo primero que debéis **decidir es qué puesto dentro del equipo os gustaría desempeñar.** Además de programadores, los juegos necesitan diseñadores, productores, animadores, grafistas... que realizan distintas funciones a lo largo del proceso creativo. No basta con haber jugado mucho (aunque también ayuda), sino que en todos los casos mencionados **es importante tener una buena base de programación y conocer las herramientas disponibles.**

**PODÉIS OPTAR ENTRE UNA CARRERA O UN TÍTULO DE POSGRADO.** La principal diferencia es que la primera está dirigida a los alumnos que salen del instituto, y tiene **un plan de estudios que se prolonga durante cuatro años (240 créditos)** y toca diferentes materias, desde matemáticas a escritura de guion. Por su parte, **el Máster** (título de posgrado) **dura un año** y está enfocado a licenciados en informática y otras carreras técnicas que quieran especializarse.

Por el momento, **la única universidad que ofrece un grado oficial en desarrollo de videojuegos es el centro Camilo José Cela ESNE de Madrid**, cuya titulación es doble (española y británica), por lo que ofrece un gran número de horas lectivas en inglés. El programa de esta carrera contempla dos años de formación general (con prácticas desde el principio) y otros dos de especialización, una vez que conocemos el

**DEBEMOS DECIDIR QUÉ PUESTO QUEREMOS DESEMPEÑAR EN LA CREACIÓN DE UN JUEGO**



LA FORMACIÓN ES MUY PRÁCTICA y está enfocada a que trabajemos en nuestros proyectos desde el primer día. Cada cierto tiempo se hace una puesta en común para ver los progresos de todos los grupos. El trabajo en equipo es fundamental para el desarrollo de videojuegos.

## LOS VIDEOJUEGOS EN LA UNIVERSIDAD ESPAÑOLA

Aquí os mostramos los principales títulos universitarios de creación de videojuegos disponibles en nuestro país. Podéis encontrar varios títulos de posgrado, en distintos centros, y una carrera con titulación oficial.

- **UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**
  Máster en desarrollo de videojuegos
- **UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID**
  Máster en diseño y programación de videojuegos
- **UNIVERSIDAD POMPEU FABRA DE BARCELONA**
  Máster en creación de videojuegos
- **UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA**
  Máster en creación de videojuegos
- **UNIVERSIDAD CAMILO JOSÉ CELA ESNE**
  - Carrera de diseño y desarrollo de videojuegos
  - Máster en diseño de videojuegos (2012)
  - Máster en producción de videojuegos (2012)
  - Máster en marketing para videojuegos (2012)

procedimiento. A lo largo de la carrera **se utilizan programas profesionales: 3D Studio Max** (para la creación de objetos poligonales) **Unity 3D, UDK** (el kit de desarrollo de *Unreal*) **y otros motores gráficos,** con los que se incorpora la física y la lógica de juego (los controles) e incluso estaciones de desarrollo para trasladar nuestro proyecto a las consolas. Todos los alumnos se organizan por grupos sin importar de qué curso sean y realizan sus propios proyectos, que deben presentar a sus compañeros varias veces a lo largo del año para mostrar así los progresos que vayan haciendo.

**→ LOS TRABAJOS DE LOS ALUMNOS DESTILAN UNA CALIDAD** muy alta, y desde la propia universidad se les anima a que hagan desarrollos comerciales, que podrían ponerse a la venta en cualquier momento. También **existen becas para que los estudiantes de los últimos cursos comiencen a trabajar en distintas empresas** (como Electronic Arts o Enigma SP), aunque, sin duda, la mejor expresión de esta vocación práctica son los talleres InHouse Labs.

Estos laboratorios permiten a las empresas **lanzar sus proyectos aprovechando las instalaciones de la universidad y la labor de los propios alumnos.** Así se fomenta la producción de nuevos títulos, y los estudiantes ganan experiencia en el trabajo "de campo". La universidad también se beneficia, ya que se **incluye el nombre de sus alumnos en los créditos** (lo que le dota de mayor prestigio) y puede negociar royalties con las ventas del juego.

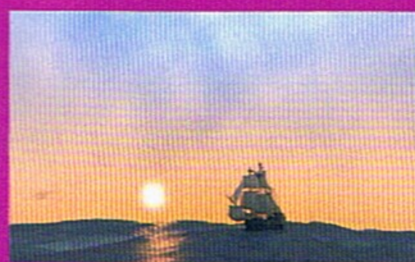
## LAS EMPRESAS PUEDEN USAR LAS INSTALACIONES DE LA UNIVERSIDAD PARA SUS PROYECTOS

Para terminar, a lo largo del año ESNE convoca a profesionales de distintas áreas e imparte "**master class**" **y seminarios abiertos sobre los aspectos de la creación de juegos,** desde la financiación de proyectos a los procesos de márketing especializados. Podéis consultar la agenda y los precios (más de 6.000 € por curso) en **www.esne.es** y pasar por sus instalaciones para ver el ambiente que se respira en las aulas y, de paso, aprender con alguna de las figuras más relevantes de la industria en nuestro país.

**→ LA SEGUNDA OPCIÓN ES ESTUDIAR UN MÁSTER,** en caso de que hayamos terminado **nuestros estudios de informática, telecomunicaciones u otras ingenierías.** Nosotros hemos visitado las instalaciones


1. MODELADO EN 3D MAX


2. DESARROLLO EN UNITY 3D


3. RESULTADO FINAL

**BUCCANEERS OF SYMERIA** es uno de los juegos que Jonathan Castro (alumno de ESNE) ha desarrollado durante su primer curso. El resultado es impresionante, y no tiene nada que envidiar a otros juegos comerciales.

de la **Universidad Complutense de Madrid**, que ofrece un curso de 500 horas (de octubre a junio) y 6.000 € de precio total. Cuenta con la colaboración de las principales empresas españolas, encabezadas por Pyro Studios, creadores de la saga *Commandos*.

La ventaja de trabajar con licenciados e ingenieros es que permite entrar más a fondo en las cuestiones técnicas. En el programa encontramos **asignaturas específicas para el desarrollo con dispositivos móviles, los juegos en red o la física aplicada a videojuegos.** Los programas que se utilizan en este posgrado son muy similares a las que hemos visto en la carrera; programas de diseño 2D y 3D, motores gráficos abiertos, como Ogre 3D y las herramientas de publicación básicas. Sin embargo, **el número de alumnos es algo más reducido (unas 20 matrículas por curso).**





**LAS UNIVERSIDADES FOMENTAN LA COLABORACIÓN CON ALUMNOS DE OTRAS DISCIPLINAS, COMO BELLAS ARTES**

**→ LOS ESTUDIANTES TAMBIÉN REALIZAN UN PROYECTO** a lo largo del curso, que representa el 80% de la nota final. Sin embargo, en este caso **no se trata de sacar adelante productos comerciales, sino más bien prácticas para aprender a trabajar en equipo** y conocer los recursos a su disposición. Durante los primeros años del Máster solo se podían crear juegos de acción o de estrategia de "marines contra alienígenas", pero ahora los alumnos tienen libertad para escoger sus

## ENTREVISTA CON DANIEL RODRIGUES PARENTE
Director de Estudios de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la ESNE

# "La universidad se integra con la empresa desde el primer año"


DANIEL RODRIGUES PARENTE compatibiliza su trabajo en la universidad y en Enigma Software.

**Hobby Consolas: ¿Cuál es el perfil principal de los alumnos?**
**Daniel Rodrigues:** Se podría pensar que es solo gente que juega a videojuegos, pero ese es un porcentaje pequeño. La mayoría de los alumnos son gente que ha descubierto que la industria tiene futuro y les gustaría venir a formarse en ese área. Muchas veces incluso con sorpresa de sus padres.

**¿Y para qué puestos se preparan los alumnos?**
Es una formación integral, que en los dos últimos años se especializa. Y siempre, con mucha formación en inglés, porque se trata de una doble titulación española e inglesa. No estamos hablando de un inglés general, sino técnico.

**¿Qué herramientas se utilizan?**
Trabajamos con Mac y PC. Como software, se utiliza 3D Max, y como Game Engine utilizamos Unity 3D y UDK (el motor Unreal), pero le damos la opción a los alumnos de que escojan su herramienta. También trabajamos con XNA y estamos hablando con Crytek para conseguir una licencia de Cryengine. También estamos negociando para conseguir estaciones de desarrollo de Sony, Nintendo y Microsoft.

**¿Y el profesorado?**
Son todos profesionales de la industria. Algunos tienen su propia empresa o trabajan en grupos como Pyro o Mercury Steam, según sus necesidades. Procuramos tener un profesorado que imparte una formación eminentemente práctica.

**¿La propia universidad fomenta la entrada de los alumnos en la industria?**
Utilizamos el mecanismo americano. Una universidad integrada con la empresa desde el primer año. Siempre se trata de que realicen trabajos con una vocación comercial. Y les impulsamos a que trabajen en laboratorios con distintas compañías, utilizando nuestras instalaciones. Aparte, tenemos un programa de becas para trabajar en empresas como Electronic Arts, Enigma o Digital Jokers, para que hagan trabajos de todo tipo. Además, también pueden terminar la carrera en el extranjero, en universidades inglesas (y pronto americanas o japonesas). Desde el primer año fomentamos el espíritu emprendedor.

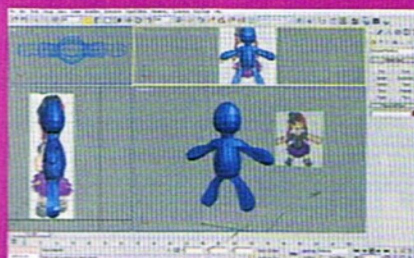
**¿Esa formación es también válida para desarrollos independientes?**
Por supuesto, formamos gente que se puede juntar en pequeños grupos y sacar adelante sus propios estudios o bien incorporarse a una gran empresa. Tienen que entender que hay que hacer videojuegos para vivir de ello, no por amor al arte. Les enseñamos a valorar su trabajo y que decidan a dónde quieren encaminarse. Para fomentar la competitividad, cada dos meses hacemos que presenten sus proyectos delante de sus compañeros de todos los cursos. Tienen que entender que les damos una base, pero que después deben trabajar por ellos mismos.

**¿Cuántos alumnos tenéis?**
En este momento tenemos unos 120, y esperamos tener unos 150 en septiembre. Contamos con que pueden trabajar en el extranjero. Además, el aprendizaje se puede aplicar en otras muchas áreas.

CLARA LLAMA Y CHARO RODRÍGUEZ son alumnas de Bellas Artes y del Máster en creación de videojuegos de la UCM respectivamente. Trabajan en equipo: una diseña el personaje y su compañera lo modela y anima.



1. DISEÑO SOBRE PAPEL



2. MODELADO EN 3DS MAX



3. RENDERIZADO

proyectos y se pueden ver algunos títulos muy originales. Si queréis ver la calidad de sus trabajos, consultad el blog del Máster, en **www.fdi.ucm.es/juegos3d/index.html** donde incluso podréis descargarlos para jugar desde un PC. El Máster también se completa con charlas impartidas por invitados y profesionales, que resultan muy interesantes y están abiertas a todo el público.

→ **UNA DE LAS INICIATIVAS MÁS INTERESANTES** del Máster consiste en la colaboración con otras facultades. Nosotros hemos asistido a una sesión del **Curso de creación de gráficos para videojuegos en 3D** (de cincuenta horas de duración). Durante la clase, que estuvo coordinada por la doctoranda Eva Perandones y Judit García Cuesta, pudimos ver todo el proceso de creación de un personaje. En primer lugar, los alumnos de Bellas Artes realizaban (con herramientas tradicionales, sobre el papel) el boceto de un personaje siguiendo las necesidades del juego. **Después podían ver cómo sus compañeros del Máster lo convertían en un modelo tridimensional, aplicaban texturas y lo animaban,** hasta incluirlo en el proyecto. Es un ejemplo perfecto de cómo trabaja la mayor parte de los estudios actualmente.

→ **EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA UNIVERSIDAD** es cada vez más prometedor, y **cada año hay más centros que ofertan titulaciones relacionadas con la industria,** ya sean carreras completas o títulos de posgrado. Sin ir más lejos, ESNE pretende introducir tres nuevos **Máster para el próximo curso centrados en diseño, producción y márketing para videojuegos.** Y del mismo modo, se están programando intercambios con centros canadienses y japoneses. En la **Universidad Complutense se prepara un certamen de videojuegos independientes** para dar más relevancia al trabajo de sus alumnos, y también se está estrechando la colaboración con distintas compañías. Para terminar, **el prestigioso instituto DIGIPEN, con sede en Redmond (Estados Unidos) se ha instalado en nuestro país** y este año ya dará cursos de verano. De allí ha salido gente con tanto talento como los desarrolladores del primer *Portal* (incluido en *Half Life 2*).

## ENTREVISTA CON PEDRO ANTONIO GONZÁLEZ CALERO
Director del Máster en Creación de Videojuegos de la UCM

# "El 80% está impartido por profesorado y el 20% por profesionales"

**Hobby Consolas: ¿Podrías explicarnos qué requisitos debe tener un alumno para entrar en cualquiera de los Máster que impartís?**
**P. A. González Calero:** Tenemos el Máster presencial, con dos especialidades; programación y diseño. En programación suponemos que la persona que entra es un ingeniero informático o ingeniero superior, con un nivel alto en informática. Para la especialidad de diseño también buscamos un perfil técnico, desde informáticos a otros titulados universitarios de humanidades que hayan tenido contacto con programación. Para la tercera vía, que es el Master online para artistas, basta con ser licenciado en arte o diplomado en diseño gráfico.

**¿Notáis que cada vez hay más alumnos? ¿Crece el interés por trabajar en videojuegos?**
Hasta ahora no hemos querido crecer mucho, y nuestro número de estudiantes ronda los 20 al año. Este año hemos tenido 26, y nuestra idea sería mantenernos alrededor de este número. Para que todos tengan un puesto en el laboratorio, y porque somos conscientes de que la industria no puede absorber un número muy grande de profesionales. Aproximadamente el 50% de nuestros alumnos terminan en una empresa de videojuegos, pero es una tendencia al alza, y en los últimos años ronda el 70%.

**¿Cuenta el Máster con una bolsa de trabajo o premios que sirvan como escaparate de los alumnos?**
No, los trabajos que se realizan durante el Máster no están pensados como productos comerciales. Los juegos son vehículos de aprendizaje. Lo importante es que su trabajo es una excusa para que se enfrenten a un trabajo en equipo, durante varios meses y utilizando herramientas profesionales.
Nosotros organizamos Idéame junto a Nintendo, y estamos pensando en realizar un Independent Game Festival, para que estudiantes y desarrolladores independientes den a conocer su trabajo.

**Hablando del trabajo en grupo, ¿nos puedes explicar cómo está funcionando vuestra colaboración con Bellas Artes?**
Desde que empezamos con el Máster hemos tratado de colaborar con otras disciplinas. Hemos tendido puentes a departamentos de Ciencias de la Información, Bellas Artes... Desde el año pasado venimos desarrollando este curso de 50 horas en el que los alumnos de Bellas Artes de los últimos cursos realizan diseños y aprenden a ejecutar modelos en 3D para videojuegos. Se integran en el equipo.

**Coméntanos, por favor, cómo se ha escogido el profesorado.**
Ningún profesor del Máster da contenidos independientes de los videojuegos. Aproximadamente el 80% de las horas está impartido por profesorado (con especial hincapié en aplicación para juegos) y 20% por profesionales, como Javier Arévalo, Unai Landa o (antes de que se marchase a Vancouver) Sergio Garcés, algunos de los pesos pesados del desarrollo. Una parte de nosotros también realiza investigación relacionada con videojuegos; por ejemplo, estamos en un proyecto con Virtual Toys. Son las tres patas de la universidad: docencia, investigación y transferencia.



PEDRO ANTONIO GONZÁLEZ cuenta con el apoyo de grandes profesionales de la industria.

# CONSTRUYE TU PROPIA RECREATIVA

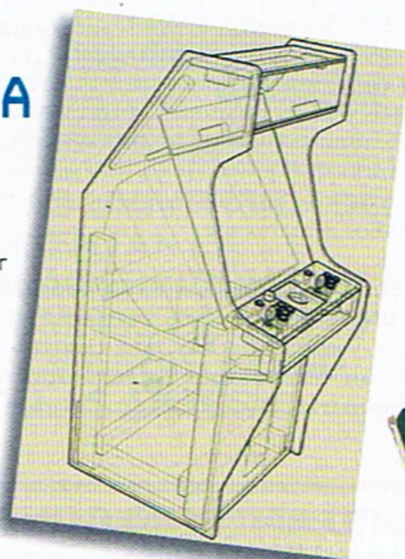
¿Nunca habéis soñado con tener una máquina arcade en casa? Pues aquí os ofrecemos un sencillo PASO A PASO para fabricaros una con vuestra vieja PS2, un televisor y algo de trabajo.

## 1 LOS PLANOS DE NUESTRA MÁQUINA

**ANTES DE EMPEZAR,** tenemos que decidir el modelo de recreativa que queremos, medidas, inclinación de la pantalla, altavoces... Lo más cómodo es buscar los planos por Internet y adaptarlos a nuestras necesidades. En la parte interior tendréis que fabricar una estructura para sujetar el monitor y la consola (sin olvidar abrir un hueco pare acceder al interior y cambiar de juegos). Seguid consejos de otros usuarios en los foros.

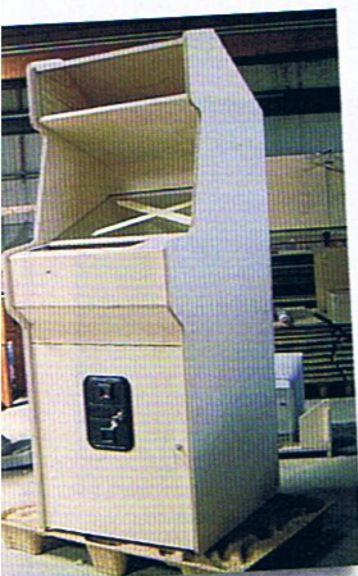
Un foro, en español, con consejos y ejemplos: **www.retrovicio.org**

Precio GRATIS | Dificultad MEDIA






UNA RECREATIVA "a medida" para jugar a nuestros clásicos preferidos, ¿quién puede resistirse?.



## 2 LA CONSTRUCCIÓN DEL MUEBLE

**CON LOS PLANOS EN LA MANO** (y después de medir el hueco en nuestra habitación, y asegurarnos de que cabe por la puerta) tenemos que construir el mueble en madera (a partir de 16 mm). En las tiendas de bricolaje os pueden cortar las piezas a medida, y después es necesario encolar y atornillar. Para darle un acabado perfecto, tendréis que lijar, aplicar tapaporos y pintarlo. Los bordes se cubren con una cantonera termoadhesiva. También colocamos una pieza de cartón para tapar los bordes del monitor y, finalmente, el cristal protector.

Precio 130 - 250€ | Dificultad AVANZADA

## EL MANDO DE CONTROL

Podemos optar entre adaptar un mando ya existente (podéis elegir varios modelos, entre 100 y 250 euros) o instalar sobre el tablero el stick y los botones (los precios varían). En este caso, tenemos que conectar el cableado con un adaptador específico para PS2 que ronda los 40 euros. Podéis encontrar adaptadores y componentes en esta página: **www.ultimarc.com**




X-ARCADE TANKSTICK

BOTONES ARCADE

JOYSTICK

ADAPTADOR PS2

# 3 LA PANTALLA DE JUEGO

**LAS RECREATIVAS CLÁSICAS** utilizan monitores de 15.7 Khz y un tamaño de 25", que son difíciles de localizar. Nuestro consejo es que "recicléis" un viejo televisor de tubo, a ser posible de pantalla 4:3. Lo conectaremos mediante una cable RGB a nuestra consola. Buscad en tiendas de segunda mano. Tanto la TV como los altavoces y la consola se enchufan a una regleta, para encender y apagar con un solo interruptor.




Precio 50 - 100€ | Dificultad BAJA



# 4 EL SISTEMA DE SONIDO

**LOS ALTAVOCES** pueden ser un sistema estéreo 2.1 (no tiene sentido poner sonido envolvente en nuestra recreativa). Tendremos que fijarlos a los laterales de la máquina o en la marquesina de la parte superior, según nuestro gusto. El subwoofer debería estar bajo los mandos, en la zona del monedero. Recordad que hay que perforar el mueble en las zonas de salida del sonido y protegerlo con una red metálica (que también se encuentra en tiendas de bricolaje y en las de electrónica).

Precio 25 - 100 € | Dificultad MEDIA

# 5 EL CORAZÓN DE LA RECREATIVA

**HEMOS APROVECHADO NUESTRA VIEJA PS2,** aunque se puede montar cualquier consola o un PC. Colocadla en un lugar accesible, para que podamos cambiar los juegos, y enchufadla en la misma regleta que el monitor y los altavoces, para no tener demasiados interruptores. Aprovechad para ajustar color, brillo y contraste, además del volumen. En cuanto a los juegos, escoged los que más se ajusten a los controles: lucha, plataformas en 2D, matamarcianos o recopilaciones clásicas.






Precio 60 - 100€ | Dificultad BAJA




# 6 UN TOQUE PERSONAL

**CON LA MÁQUINA A PUNTO** solo nos falta la decoración. Tenemos que poner vinilos en los laterales, la marquesina (en la que podemos instalar un fluorescente), los mandos y el bezel (un marco decorativo sobre el cristal). Lo mejor es pedir que nos los hagan a medida, a partir de imágenes vectorizadas, o comprar reproducciones de máquinas clásicas. Hay varias tiendas online.

Vinilos decorativos: **www.gameongrafix.com**

Precio 120 - 250 € | Dificultad MEDIA

## LOS MODELOS

**Antes de lanzarnos a la construcción, debemos escoger el tipo de máquina que más nos guste (o que mejor se adapte a nuestro espacio). Estos son los modelos básicos, de los que existen infinidad de variaciones:**




**ARCADE CLÁSICO** que recordamos de los salones. Es el diseño más aparatoso, pero también el que guarda más encanto.




**COCKTAIL** es una versión similar a una mesa de café, con la pantalla en horizontal.




**MINI ARCADE** se trata de una replica "de sobremesa" con un monitor más pequeño y mandos para un solo jugador.

# TELÉFONO ROJO

## Yen te responde



Tranquilas chicas, tranquilas... ya sé que está foto puede causar desmayos... no lo digo porque me crea el Justin ese, sino por lucir en mi trasero esa pedazo de revista.

### Aún queda para Onlive

**@Hola Yen, me llamo Guillem y es la segunda vez que te escribo. Tengo un par de dudas a ver si me las puedes aclarar:**

**¿Qué se sabe de *I am Alive*? Oí que lo volvieron a empezar y que sería en plan FPS, pero hace tiempo que no se dice nada de él.**

Como comenté el mes pasado, el proyecto como tal parece que se ha cancelado, aunque hay rumores de que finalmente pudiera convertirse en un juego descargable.

**También oí hace tiempo algo relacionado con la posibilidad de jugar a juegos sin la necesidad de una consola, el Onlive, ¿Qué hay de él?**

Sigue estando en pañales. La idea es muy atractiva, pero actualmente es inviable por cuestiones no ya tecnológicas, sino económicas, es decir, que se requiere una enorme inversión para poner en marcha unos servidores y redes que puedan proporcionar juegos en tiempo real sin retardos a millones de usuarios. Puede que sea el futuro, pero muy lejano.




ONLIVE, la sugerente propuesta que se presentó hace unos años y que permitiría jugar sin necesidad de consolas, sigue en el aire. La inversión que actualmente supone disponer de unos servidores tan potentes es el problema.

**¿Sacarán una edición especial de *L.A Noire*? ¿Cuánto costará?**

No, Rockstar ha confirmado que no habrá ninguna edición especial.

**Guillem Gabarró Riera**

## LA PREGUNTA DEL MES

### ¿Se sabe algo de *Obscure 3*?

**Hola Yen, sigo vuestra revista desde hace muchos años, sois los mejores seguid así. ¡Es la primera vez que te escribo! Me encanta la saga *Obscure* y la segunda secuela se quedo algo colgada... ¿Sabes algo sobre *Obscure 3* para PS3? He oído hablar que está en desarrollo pero no he escuchado nada en concreto, y si es así ¿Para qué consola sería?**

Pues hay buenas noticias. No hace mucho, Francois Potentier, cofundador y productor ejecutivo de Hydravision, el equipo de programación francés responsable de la saga, declaró que están en fase de preproducción, que tienen claros los conceptos de juego y que para nada piensan en hacer una secuela, sino un juego nuevo. Eso sí, sobre para qué formatos puede salir y cuándo saldrá no han dicho absolutamente nada.

**Pablo Huertas**

### Un fan de Harry Potter

**@Hola Yen. Soy fan de la revista desde hace un año, pero me he enganchado tanto ¡¡¡Que quiero todos los numeros en PDF!!! Bueno, a lo que vamos, estas son mis preguntas:**

**Tengo la PS3 y *FIFA 11*. Las botas que hay son de marca, sí, sí, pero son mas antiguas que cuando se descubrió el fuego. ¿Hay algún pack de botas para descargar gratis en la Play Station Store?**

No hilan tan fino en los contenidos descargables, al menos de momento. Ni botas ni nada relacionado con las indumentarias.

**Soy fan de la saga Harry Potter. Tengo todos los videojuegos menos *Harry Potter y el Misterio del Príncipe*. ¿Vale la pena comprarlo o ahorrar para *The Elder Scrolls: Skyrym*? Gracias por todo, espero que lo publiquéis en el próximo número.**

A ver, el juego de Harry Potter no está mal, pero si la opción es comprarte ese o *Skyrim*, te aseguro que no hay color, el juego de Bethesda es infinitamente mejor. Por lo que he visto el juego de Harry ya estaba a buen precio, unos 20 euros, pero parece que está agotado.

**Alex Susin**



HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE fue lanzado en 2009 para todos los formatos coincidiendo con el estreno de la película. Su calidad técnica era buena y además era fiel a la película pero resultó muy corto.

## ¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

## Busca juegos descatalogados

**@ Buenas me llamo Ángel soy de Lugo tengo una Xbox 360 y algunas preguntas, un saludo.**

**■ Tengo en mente adquirir la versión Slim de Xbox 360, mi Xbox no posee disco duro sino una tarjeta de memoria de 256kb y no querría perder las partidas, logros, etc. Mi pregunta es: ¿Se pueden copiar las partidas a la consola nueva?**

El Kit de Transferencia solo sirve con las consolas "antiguas" que tengan disco duro, pero hay una solución. Inserta la tarjeta de memoria y un pincho USB en la consola "antigua". Transfiere los datos de la tarjeta al pincho. Luego, inserta el pincho en la Xbox Slim y pasa los datos de éste al disco duro de la consola.

**■ Para terminar me gustaría saber si hay alguna web o tienda que localice juegos descatalogados tengo problemas para encontrar algún juego como por ejemplo las dos entregas de *F.E.A.R.***

Puedes mirar en Chollogames (la tienda está en Madrid pero también tienen web) o si no la opción es Ebay o Amazon.

**Ángel Gómez**



**CHRONICLES OF THE SWORD** fue una aventura gráfica que salió para la primera PlayStation en 1996 de la mano de Psygnosis. Su argumento se basaba en las leyendas de Arturo y se desarrollaba en la mítica corte de Camelot.

## Un juego del pasado

**@ Hola Yen, mi nombre es Patricia y me gustaría saber si tú sabrías decirme cómo se llama un juego de aventura gráfica que hubo para PlayStation.**

**■ Iba sobre un asesinato que se cometía en un pasadizo que había en la iglesia del pueblo, iba de Merlín, Morgana y todo lo de aquella época, bueno creo que si lo conoces con estos datos sabrás decirlo, gracias. Mi marido y yo somos seguidores de la revista es genial.**

Claro que me acuerdo, estás hablando de *Chornicles of the Sword*, un juego que fue lanzado por Psygnosis en 1996, Aunque si tu intención es hacerte con él, no va a ser nada fácil. ¡Suerte!

**Patricia Martín**

## Rol en Xbox 360

**@ Hola Yen, sigo la revista desde los tiempos en que salían dibujitos por tu sección, y me gustaría que me respondieras algunas preguntillas:**

**■ ¿Qué grandes juegos aparecerán próximamente en Xbox 360 y PSP?**

## vuestra OPINIÓN




### Dichosas ralentizaciones

**Sonia Guijarro Rodriguez**

Hola, me gustaría que a la hora de analizar los juegos fueseis mas duros con un defecto que se está sufriendo y mucho en esta generación de videoconsolas. Hablo de las ralentizaciones. Un defecto que hasta esta generación yo nunca había sufrido y que duele ver que ahora también, aparece en las videoconsolas. Por ejemplo el *Oblivion*, con este juego lo he probado todo: jugarlo con distintos blue ray, jugarlo en distintas PS3, jugarlo en su versión 360 instalándolo en el disco duro y los parches disponibles, y en ningún caso he conseguido jugarlo sin las continuas ralentizaciones y tirones que lo caracterizan. Por eso, ahora que se habla tanto del nuevo *Elder Scrolls*, quiero que si tiene estos defectos sea duramente criticado, y no hablo de bajar un punto o dos la nota, sino mucho más, porque de poco sirve tener un juego por muy perfecto que sea en todos sus apartados si finalmente es injugable. Cito este juego porque fue mi gran decepción y el que más he sufrido en mis carnes, pero en la mayoría de foros están siendo criticados otros, como el *Fallout*, *Mass Effect*, *Dark Void*... se ha perdido la gran ventaja que para mi existía entre las videoconsolas y los PC.

**Yen:** Siempre intentamos señalar todos los defectos no solo ese. Pero tomamos nota de tu queja.

## « EL PANEL TRASERO DE NGP SERVIRÁ, ENTRE OTRAS COSAS, PARA REALIZAR ALGUNAS ACCIONES DE CONTROL »

En 360 vienen *L.A. Noire*, *Duke Nukem* y un poco más adelante *Gears of War 3*. Y en PSP tienes también *Duke Nukem*, *Final Fantasy Type 0*, *Monster Hunter* o *Uncharted*.

**¿Qué te parece el próximo juego de El Señor de los Anillos, *El Señor de los Anillos: La Guerra del Norte*? ¿Y cuándo saldrá?**

Está previsto para los próximos meses, pero sin fecha definitiva. Tiene buena pinta, un RPG de acción con aire adulto y muchas posibilidades tanto de edición como en el juego cooperativo.

**La saga *Assassin´s Creed* me encanta, por ello me gustaría saber si sabe algo de la tercera parte, es decir en que época estará ambientado y cuando podría aparecer.**

Tendremos un nuevo *Assassin´s* este año, eso dalo por hecho, pero para más detalles te emplazo a próximos números donde os daremos toda la información que tengamos.

**Vi el reportaje de la portátil NGP y me llamó mucho la atención las pantallas en los dos lados y mi pregunta es que cómo está enfocado el uso de la pantalla trasera porque no lo entiendo muy bien.**

No se ha dejado muy claro, pero la idea es que de forma táctil también podamos interactuar con elementos de los juegos o realizar determinadas acciones en el control.

**¿Qué opinión tienes del juego *The Elder Scrolls: Skyrim*? ¿Llegará próximamente algún otro juego de rol de nivel a Xbox 360?**

*Skyrim* tiene un aspecto sensacional, creo que puede ser uno de los juegos del año. Además vendrá doblado al castellano. De rol tienes además de *La Guerra del Norte* y *Mass Effect 3* a final de año.

**Fernando Martínez**

### Los nuevos Dragon Quest

**@ Hola Yen, esta es la tercera vez que te escribo, las 2 primeras no tuve suerte (dicen que a la tercera va la vencida), espero que esta vez puedas resolver mis dudas (que me serían de gran ayuda). Ante todo gracias por tu sección, es lo mejor de la revista. ¡¡Grande Hobby!!**

**Soy gran fan de *Dragon Quest*, sobre todo desde el numero 8 (*El Periplo del Rey Maldito*), ¿Se sabe si saldrá alguno en PS3?**

No, de los cuatro que están previstos, *Realms of Revelation* y *Monster Joker 2*, son para DS, *Rocket Slim*, para 3DS y *Dragon Quest X* será para Wii. La saga está de momento totalmente ligada a Nintendo.

**Sigo muy de cerca a *Ni No Kuni: The Another World* me gustaría saber si se sabe algo de su fecha de lanzamiento, ¿afectará el terremoto sufrido por los nipones a su fecha de lanzamiento?**

El juego ha sido un gran éxito en Japón alcanzando pronto el millón de copias en DS (la versión de PS3 saldrá más adelante). Eso sí, no hay nada sobre su posible lanzamiento en Europa.

**En 2009 salió en Reino Unido el *Midnight Club Los Angeles: Complete Edition*, Francia lo recibió el pasado Enero, ¿Saldrá por España?**

No hay nada en el plan de lanzamientos de Rockstar, pero dado que ha ido llegando a estos países europeos, no descarto que al final lo traigan.

**¿Se sabe algo sobre un nuevo *Midnight Club*?**

No hay nada a día de hoy.

**¿Se sabe algo de un posible *Kingdom Hearts 3*?**

Que te voy a contar... que todos esperamos que saldrá en algún momento, que Square tiene intención de hacerlo y que, salvo sorpresa, están tan ocupados con otros títulos que tendremos que esperar mucho tiempo.

**Khalid Alami-Akhrif**




**LA SAGA DRAGON QUEST** tiene previstos varios lanzamientos para este año y el que viene. Entre ellos *Realms of Revelation* (en la imagen) para DS pero también una entrega para 3DS y el esperado *Dragon Quest X* para Wii.

## Duda entre 3DS y NGP

**@Muy buenas Yen, es la trigésimo cuarta vez que te escribo y me gustaría que me lo respondieras, please:**

**■ Desde que leí en el primer número del año que iba a salir el *AC III* me he llenado de curiosidad: ¿De qué tratara en el futuro episodio?**

Tendrás que esperar un poquito más para saberlo...

**■ ¿Se sabe algo sobre más juegos que saldrán en el futuro para NGP?**

Ya publicamos una lista con motivo del anuncio de la consola. Están todos los exclusivos importantes de Sony (*Uncharted, Killzone, Resistance, Gran Turismo...*) y con la participación de todas las 3rd parties, también llegarán clásicos como *Metal Gear, Call of Duty, Monster Hunter*...

**■ ¿Y del *AC* para 3DS?**

Nada nuevo, esperemos que en el E3 podamos ver alguna imagen o video.

**■ Me debato entre 3DS y NGP y me gustaría saber tu opinión ¿Cuál es la que más te convence?**

Son dos propuestas muy distintas. Además de NGP solo tenemos datos y aún queda bastante para que salga. Una vez más, depende de tus necesidades. Es evidente que NGP parece una consola más ambiciosa, que abarca más campos, pero aún hay que ver qué es lo que realmente da de sí y... a qué precio. Y 3DS es una realidad que ofrece muchos atractivos...

**Coke Muñoz.**



**NI NO KUNI ( THE ANOTHER WORLD)** es una aventura desarrollada por Level 5 (*Profesor Layton*) que saldrá primero en DS y después en PS3. En él participa el Studio Ghibli, uno de los grandes grupos de la animación japonesa.

## Deporte con la consola

**@¡Ring ring!, ¡Aquí un fiel seguidor tuyo! Me han regalado una Xbox 360 con Kinect y el *Alan Wake* y tengo varías dudas:**

**■ Dime entre 5 y 10 juegos exclusivos de esta consola increíbles y que no sean "shooter" en primera persona. Me gustan el resto de géneros (conducción, rol,...) aunque tengo especial predilección por las aventuras.**

Pues como ya tienes *Alan Wake*, y excluyendo a los shooters, yo me quedo con *Gears of War, Forza Motorsport 3, Fable III* y *Dance Central* para Kinect.

**■ Estoy en plan "tengo que hacer deporte pero no me da la gana ir al gimnasio". ¿*EA Sports Active 2, Your Shape Fitness* u otro?**

Para mi gusto, *Your Shape* y el propio *Kinect Sports* están por encima del juego de EA. También tienes *Zumba Fitness* y, dentro de poco, *UFC Trainer*.

**Alfonso G**



RHYTHM HEAVEN está previsto que salga en Wii en Japón en este año. La mecánica es la misma que la que vimos en el juego de DS, con minijuegos que nos obligan a seguir el ritmo, aunque aprovechando el control de Wii.

## Una guitarra de verdad

**@¡Hola, Yen! ¿Qué tal? Te escribo desde Gijón y represento a ese grupo de chavales que a pesar de ser unos apasionados de los videojuegos, por falta de recursos, siempre acabábamos en casa del vecino para echar unas partidas, je, je. Actualmente, tengo ya 34 tacos y recuerdo aquellos tiempos con cariño y, sobre todo, disfruto ahora más que nunca cuando me siento a jugar y veo a mi hija de tres años hacer sus primeros pinitos en mi Xbox 360.**

## Dudas sobre 3DS

**@Hola, Yen, enhorabuena por los 20 años al pie del cañón. Me he hecho con una flamante 3DS, pero tras leer vuestro suplemento del mes pasado aún me quedan algunas dudas:**

**Decís que con el Spotpass se pueden bajar aplicaciones y actualizaciones, ¿Pero se podrá bajar contenido adicional? (por ejemplo, nuevos minijuegos de RA, juegos de la Plaza Mii o fases del Atrapacaras? ¿Nintendo ha dicho si los juegos de 3DS podrán tener DLC?**

Nintendo no ha cerrado la puerta a ninguna de estas posibilidades, aunque por ahora solo se puede descargar un video demostrativo 3D si nos conectamos a Internet. En mayo habrá novedades más jugosas.

**¿Nintendo ha dicho si se podrán descargar juegos de GBA de la eShop en un futuro? Sería una gran forma de traer finalmente a Europa el *Wario Ware Twisted*.**

Pues no, aunque sería un punto. Las únicas consolas confirmadas por ahora son Game Boy (normal y Color), Game Gear y Turbografx.

**Podemos meter MP3s en la tarjeta SD. ¿Habrá juegos que te dejen usar los MP3s como banda sonora, igual que pasa con algunos juegos de Wii?**

Es una buena idea pero, por ahora, los únicos que usan esa posibilidad son los que incorpora el propio reproductor (¡me encanta el de *Game & Watch*!).

**« NINTENDO NO HA CERRADO NINGUNA POSIBILIDAD A LAS APLICACIONES DE 3DS. EN MAYO HABRÁ NOVEDADES »**

**He jugado a *De Blob 2* en Wii y DS y me han encantado. Varias webs mencionan una versión para 3DS, pero no he visto nada. ¿Sigue en pie?**

Parece que sí. Sus responsables están muy entusiasmados con la consola y han dicho que el juego funcionaría muy bien en 3DS.

**Siguiendo con las "japonesadas" y para acabar, ¿Hay alguna fecha para el *Rhythm Paradise* de Wii, ¿O alguna idea de si saldrá del país nipón?**

De momento Nintendo no ha dicho nada. Es posible, ya que con el juego de DS se volcaron mucho, pero habrá que esperar a que salga en Japón y se vea cómo funciona allí.

**Rubén Quintas**

**Desde hace ya algún tiempo soy un forofo de *Guitar Hero* y *Rock Band* aunque, sinceramente, la noticia de *Power Gig: Rise of the SixString* me ha dejado conmocionado. ¡¡Uff!! ¡¡¡Es increíble!!! Quería preguntarte si se sabe ya algo sobre la fecha de salida y el precio de esta maravilla. Gracias.**

Que yo sepa el juego no llego a salir aquí oficialmente. En USA fue un fracaso de crítica y ventas, en parte por su elevado precio (180 dólares). La idea de un *Guitar Hero* más profesional era atractiva, pero no cuajó porque su propuesta era demasiado minoritaria ya que al tema del precio había que sumar que realmente era complicado llegar a dominar la guitarra.

**Cristian Evans**



POWER GIG: RISE OF THE SIXSTRING es una propuesta evolucionada y más profesional de los *Guitar Hero*. Solo salió en USA, y tampoco tuvo gran éxito por su elevado precio y la dificultad solo al alcance de los más expertos.

## ¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

**@Quería comentaros que gracias a mis trabajos intensivos en el campo de la investigación de las fotos del cuerpo de "Yen" he llegado a la conclusión de que es ... ¡ta chan! ¡ta chan! [redoble de tambores] Manuel del Campo. ¿En qué te basas?, diréis; pues principalmente en el numero 233 de la revista en la que enseñáis una parte de una cara con gafas, y también una parte del tabique nasal que coincide con el del director de la revista, ya que ambos son notoriamente planos. ¿Sorprendidos? ja, ja, os pillé...**

**Yen:** ¿Planos? ¿A que te refieres con planos? Se lo acabo de comentar precisamente al señor director y dice que, además de aclarar una vez más (y van...) que él no es Yen, al que te va a "aplanar" va a ser a ti...

**@¡Hola, Yen! Tengo un infiltrado en la redacción, así que si no me dices ahora mismo quién eres y no pones una foto tuya, mi infiltrado llamará a Chuck Norris. ¡¡No hay escapatoria!! Aaa, ja, ja, ja, ja, ja, ja... [risa malvada].**

**Yen:** Así me gusta, que vuelvan los personajes entrañables como Chucky. No hay problema, el ya es uno más en la redacción.



**¡¡Hola Yen!! ¿Adoras a las Yen-as?.**

**Yen:** Ay, que me parto... si te digo lo que me "yenáis" con vuestras preguntitas...

**@Yen, tú que lo sabes todo, por favor, ¡di quien es la madre de Ted Mosby!**

**Yen:** A mí pregúntame por la madre de Miyamoto o la de Solid Snake, para el resto dirígete a sus hijos.

# La nueva generación

**Las consolas de 32 bits se convertían en las nuevas niñas mimadas, mientras Mega Drive y Super Nintendo luchaban por sobrevivir. Así lo reflejamos, pero también mostramos las pasiones de la época: el manga, el fútbol, Lara Croft...**




**Nº 63 Diciembre 1996**
*Super Mario 64* está a punto de llegar. En este número empieza su análisis... ¡que durará otros tres más!

La batalla por obtener el liderato en esta nueva generación de consolas era encarnizada: campañas publicitarias que iban a la yugular de la competencia, repentinas bajadas de precios... A eso se unía la enorme cantidad de formatos que coexistieron durante muchos meses, lo que provocó una especie de "borrachera" tecnológica. Esa euforia no duraría demasiado, pues el exceso de competencia hizo que muchos formatos fueran cayendo por el camino.

→**HABLAR DE LA NUEVA GENERACIÓN** y, a la vez, seguir cubriendo la previa (Mega Drive y Super NES -en especial la última- aún aguantaron estos dos años) era complicado, pero redoblamos esfuerzos para daros una perspectiva global del sector. Creamos secciones como Hobby Classics para recuperar las viejas glorias y Alta Resolución para ensalzar las nuevas, rediseñamos diversos apartados de la revista... Esta fue también la etapa de los grandes "extras" de Hobby Consolas: videos de Dragon Ball y otros animes, concursos de manga (de los que llegaríamos a publicar tomos recopilatorios), enormes juegos de tablero... Y artículos diferentes, como entrevistas a futbolistas de moda o a Lara Croft, el personaje del momento.




**Nº 54 Marzo 1996**
Junto con la revista regalamos El Gran Juego de Hobby Consolas, un curioso juego de tablero basado en los hits de la época.




**Nº 62 Noviembre 1996**
El precio pasa de las 395 a las 650 pesetas porque incluimos un video de Dragon Ball. Generó polémica, pero vendrían varios más...




**Nº 74 Noviembre 1997**
Un jovencito Raúl es el primer futbolista "real" en protagonizar nuestra portada. ¡Ah! Y aquí analizábamos *Final Fantasy VII*.

## QUÉ PASÓ EN EL MUNDO

**1996**



**3 de enero:** Motorola muestra el **StarTAC**, el primer móvil de tipo "concha".




**4 de enero:** el CERN obtiene 9 antiátomos de hidrógeno. Por primera vez se crea **antimateria**.



**10 de febrero:** El ordenador **Deep Blue** derrota a **Kasparov** en ua partida de ajedrez... Y lo hará otra vez.



**25 de marzo:** se extiende el temor por la enfermedad de las **vacas locas**.

**8 julio:** las **Spice Girls** lanzan el single Wannabe y se convierten en el fenómeno musical del momento.





**8 de julio:** con 15 años, **Martina Hingis** es la más joven en ganar Wimbledon.

**19 de jul[...]** **JJ.OO. d[...]** **Atlanta**. España consigue[...] medallas[...]







Nº 53 Febrero 1996

## Cuando ser otaku era innovador

En Otaku Manga se veían cómics japoneses de moda y su relación con los juegos. Los números en los que mostramos mangas eróticos no dejaron a nadie indiferente... Tal era la fiebre por el manga, que organizamos 3 concursos de dibujo "Mangas & Videogames", en los que sorprendisteis con vuestras parodias.

Nº 54 Marzo 1996

## Recordando las raíces

En estos años Mega Drive y Super Nintendo empezaban a perder fuelle, pero seguían siendo las consolas de muchos de vosotros. Por eso ideamos la nueva sección Hobby Classics, en la que volvíamos a analizar (y puntuar, desde la perspectiva que daban los años) los juegos más importantes de los meses anteriores.





Nº 68 Mayo 1997

## Los futbolistas también juegan

La saga *FIFA* ya movía masas, así que los futbolistas más famosos de la época empezaron a abanderarla. Nosotros tuvimos la oportunidad de entrevistar y echarnos unas partiditas con muchos "cracks", como Roberto Carlos o, unos números después, con Raúl. Con el paso del tiempo veríamos a Morientes, Guti...

Nº 70 Julio 1997

## Una imagen vale más...

Para promocionar un juego, las ilustraciones con aerógrafo cedieron el testigo a imágenes generadas por ordenador. Estos "artworks" servían para darnos una imagen idealizada de los productos, aunque estos luego fueran un amasijo de polígonos y texturas. Las imágenes más chulas aparecían en Alta Resolución.



## EL TESTIMONIO

# La vieja manera de hacer revistas

Por Juan Carlos García

Director de Nintendo Acción
En 1991 era redactor de Hobby Consolas.

**➔He leído con interés** (y nostalgia) lo escrito por Amalio, mi jefe antes y ahora; y también lo de J. Luis, buen compañero antes y ahora. Por lo visto me toca a mí. ¿Y quién soy yo? Los veteranos me recordaréis como Giancarlo Vialli, mi nombre de reviewer. Me lo puse porque me gusta el fútbol y entonces éramos unos apasionados del Calcio. Hoy me habría puesto algo más relacionado con la Premier.

**➔Mi entrada en Hobby Consolas** fue gradual. Era redactor en Microhobby cuando se lanzó la revista. Me ocupaba de los últimos sinsabores del Spectrum (el +3 de disco), analizando lo poco que ya salía y mirando de reojo cómo las consolas japonesas se comían a los ordenadores. Mientras yo examinaba código máquina, Marcos y José Luis jugaban con Game Boy, Master System, Megadrive... No tardé mucho en seguir sus pasos; al poco, Microhobby concluyó y me absorbieron las nuevas formas de jugar...

**➔...y nuevas formas de trabajar.** Han pasado 20 años, pero en tecnología son como 100. Recuerdo, en plan abuelo Cebolleta, que las pantallas de las portátiles del nº 1 eran fotos a la pantalla de la consola, escaneadas. Teníamos un software de captura, Media Grabber, con el que digitalizábamos Super Nintendo y Mega Drive. Con Game Boy, tardamos en tener un buen sistema. Llegó un día por correo aéreo desde Nintendo Europa: un ingenio de tamaño apreciable y cubierto con tapa negra. Sobresalía la ranura para el cartucho. Al otro lado, la conexión AV. Los juegos llegaban con antelación, como ahora. Pero no había DVD, sino EPROMS. Vamos, chips. Negros y con patitas, como cucarachas. Había diferentes cartuchos a los que cambiábamos los chips. Recuerdo cuando llegó el nuevo *Street Fighter*: 24 megas, 6 chips, metidos en un sobre marrón. Sacábamos con abrecartas los del cartucho y, con cuidado, insertábamos los otros. Lo normal era que no funcionaran a la primera... o que nos cargáramos una conexión.

**➔En 1992 y 1993 pasaron muchas cosas.** J.L. Skywalker se fue a otra empresa, en verano llegó Sonia Herranz, la Teniente Ripley, a la que entrevisté. Recuerdo con qué respeto y pasión miraba esto. En diciembre del 92 entré en Nintendo Acción, pero sin dejar de lado Hobby (al menos por un tiempo). En enero del 93, también hice una entrevista para fichar a un chaval que salía de la Facultad y venía con toda la energía del mundo. Me convenció el tal Manuel del Campo. Ha llegado lejos. Dentro de poco firmará él esta columna. Felicidades Hobby, felicidades al equipo que empezó y al que ahora se encarga de hacer la revista referente de videojuegos en Europa.

1997



**Enero:** comienza sus emisiones **Canal C:**



**17 de enero:** según el libro 2001 Una Odisea del Espacio, el ordenador **HAL 9000** es activado.

**10 de febrero:** nace **Chloe Moretz**, que en 2010 será Hitgirl en la película Kick-Ass.



**Mayo:** la fiebre por los **Tamagotchi** es imparable.



**5 de julio:** nace la oveja **Dolly**, primer animal clonado.





**16 de diciembre:** 685 niños son hospitalizados en Japón por los ataques epilépticos que les provocó un episodio de **Pokémon**.



**Diciembre:** el **Toyota Prius**, primer coche híbrido en producirse a gran escala, se pone a la venta en Japón.

# LAS CONSOLAS

## Abre tu mente al poder de PlayStation

En generaciones pasadas la lucha estuvo más reñida, pero en estos años la victoria en las consolas de sobremesa estuvo clara: PlayStation barrió en ventas y demostró que los juegos también pueden ser para adultos. Pero sus competidoras lucharon con uñas y dientes...



Compañía **Sony**
Lanzamiento **1995**
Precio **59.995 pesetas**

**PlayStation** Su arquitectura, el enorme apoyo de las compañías y una excelente campaña de marketing hicieron de "la Play" una triunfadora. Estuvo en la cúspide durante más de cinco años y entre sus aportaciones destacan el Dual Shock, sagas como *Metal Gear* o *Pro Evolution*...



Compañía **Sega**
Lanzamiento **1995**
Precio **69.900 pesetas**

**Saturn** Su tecnología de 32 bits iniciaba el cambio generacional. Los primeros meses fueron muy fructíferos, pero la llegada de PlayStation la eclipsó rápidamente y Sega corrió a diseñar su sucesora. Aun así, acogió geniales títulos: *Nights, Panzer Dragoon Saga, Sega Rally*...

Compañía **Nintendo**
Lanzamiento **1997**
Precio **34.900 pesetas.**

**Nintendo 64** Primero se llamó Project Reality, luego Ultra 64... salvo en los "bailes" de nombres, la consola cumplió lo que prometía: gráficos a un nuevo nivel, un control revolucionario (fue la primera consola en tener mando con stick analógico) y juegazos como *Mario 64* y *Zelda: Ocarina of Time*.



**3DO** Llegó como una consola de alta tecnología (y lo era) pero su alto precio y la enorme competencia de formatos no le concedieron una oportunidad.



**Jaguar** Se vendía en 1995 como una bestia de 64 bits, pero su rendimiento era flojo. En España solo la vendió El Corte Inglés. Al arrancar 1996, ya no interesaba.

# LOS JUEGOS

## Llega la tercera dimensión

Las capacidades de las nuevas consolas permitieron crear complejos mundos tridimensionales, en los que las aventuras iban ganando terreno a los juegos de plataformas.

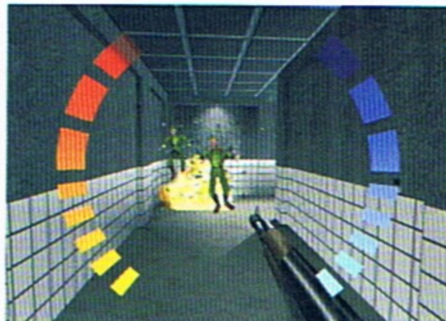


**El año de Final Fantasy VII**
La saga *Final Fantasy* se volvió popular gracias a su séptima parte, que en 1997 marcó de por vida a los usuarios de PlayStation. Su sistema de juego y su explosiva mezcla de épica y drama aún no han sido superados.



**La arqueología se volvió sexy**
Nada de animalitos saltarines. En estos años se impusieron héroes más realistas. Ninguno supo encandilar tanto a los jugones como la arqueóloga Lara Croft. Sus dos primeros *Tomb Raider* (de 1996 y 1997) eran aventuras 3D inteligentes y complejas, que atraían por sí solas. Pero, además, Lara lucía un descaro, versatilidad y erotismo que rompían con todo lo visto. Una estrella había nacido y muchos otros *Tomb Raider* llegarían en el futuro.

**Disparar en subjetivo**
Las superiores capacidades tecnológicas de Nintendo 64 sirvieron para que se especializara en juegos de disparo en perspectiva subjetiva, que eran "lo más" en la época. El primer *Turok* y, sobre todo, *Goldeneye*, dejaron pasmados a todos.









**49** es la nota más baja que dimos en estos dos años. El premio fue para *Iron Man /X-O Manowar* de Game Boy, seguido por *WireHead* de Mega CD y *Street Racer* de Game Boy, ambos con un 50.

# PREESTRENOS

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A P



PÁGINA 120

**L.A. NOIRE.** Las calles de Los Ángeles nos esperan en la nueva obra maestra de Rockstar. Preparaos para investigar e interrogar a todo tipo de criminales.



PÁGINA 124

## ZELDA: OCARINA OF TIME

Una de las obras magnas de la historia de los videojuegos volverá a deleitarnos con toda su magia, esta vez en 3DS. Link, la ocarina del tiempo, la princesa Zelda o los viajes en el tiempo nos emocionarán tanto como ya lo hicieron en Nintendo 64 hace más de una década.



PÁGINA 126

**DIRT 3.** Las carreras más polvorientas y espectaculares están a punto de empañar la visera de nuestro casco, así que agarraos fuerte al volante. ¡Se avecinan baches!



PÁGINA 128

**DUNGEON SIEGE 3.** El RPG sigue en boga con este mundo lleno de fantasía y criaturas.

## EN ESTE NÚMERO...

En la variedad está el gusto y, por eso, el próximo mes va a estar cargadito de juegos dispares. No vais a saber por qué género apostar: velocidad, aventura, lucha, rol... Va a haber de todo.

NOS ENFRENTAMOS a los crímenes que sacudieron L.A. en los años 40.

■ 20 de mayo ■ Rockstar ■ Aventura de acción

# L.A. NOIRE

**En los años cuarenta, la ciudad de Los Ángeles era un paraíso para los mafiosos y criminales... hasta que el inquieto Cole Phelps empezó una prometedora carrera en el cuerpo de policía.**

## LAS CLAVES



**1 LA AMBIENTACIÓN** se reflejará en los escenarios, personajes, música... y el parecido con casos reales.



**2 EL DESARROLLO** alternará fases de conducción libre, enfrentamientos y la investigación policial.



**3 EL APARTADO TÉCNICO** destacará por la fidelidad de los rostros, además de por una gran banda sonora.

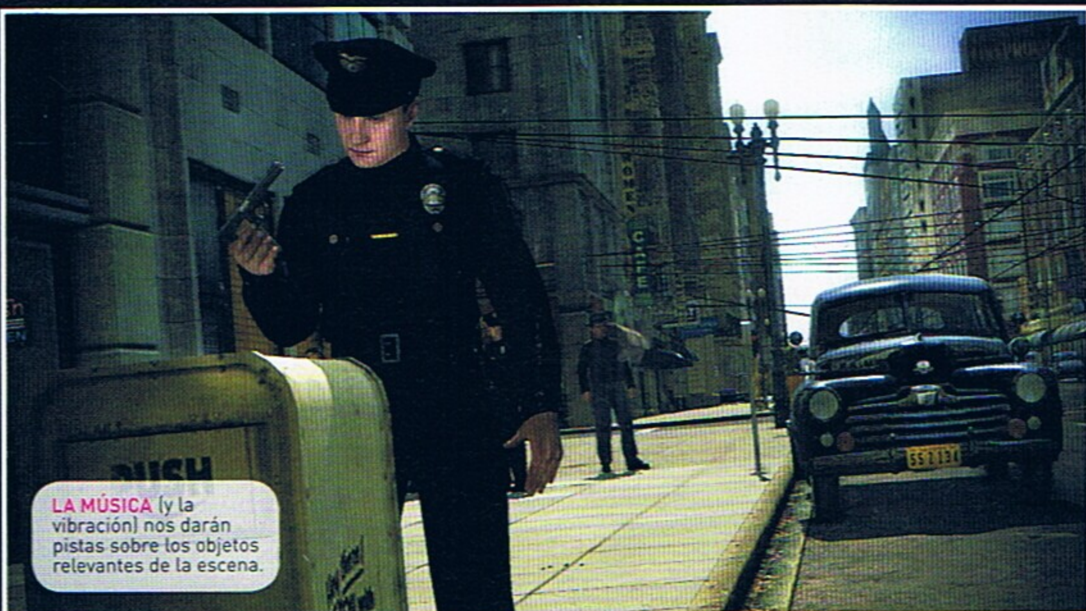
**EN LA ÉPOCA DORADA DE HOLLYWOOD**, las estrellas de cine y los grandes estrenos compartían las portadas de los periódicos con crímenes tan famosos como el de la Dalia Negra. Pero un puñado de policías íntegros, con Cole Phelps a la cabeza, está a punto de acabar con esta situación. Sus métodos serán de la "vieja escuela": patear las calles de la ciudad, buscar pruebas en los escenarios del crimen e interrogar a los testigos sin dejar ningún cabo suelto.

Esta vez hemos podido jugar dos de los primeros escenarios del juego. Cuando Cole aún tiene que patrullar por las calles vestido de uniforme. Nuestro primer caso, "Reflexión", nos servirá para familiarizarnos con el sistema de trabajo de los C.S.I. de la época. Phelps y su compañero Dunn tendrán que trasladarse a la escena de un tiroteo, donde yace muerto un hombre de color, Scooter Peyton.

**→ LOS PRIMEROS PASOS DE LA INVESTIGACIÓN** serán un tutorial que nos recordará el procedimiento básico. Sonará música de jazz en las zonas clave, y aparecerán notas de piano cuando pasemos junto a un objeto interactivo (no todos serán relevantes para el caso). Después de echar un vistazo a la víctima, Phelps tendrá que ir ampliando su radio de investigación, fijándose en los detalles más pequeños... como las manchas de sangre en la pared, o el reflejo en una ventana, que nos indicará en qué lugar han escondido el arma que mató a Peyton.

Para llegar hasta la prueba (un revolver Smith & Wesson del calibre 38) tendremos que subir hasta la azotea de un edificio cercano. Así aprenderemos que sólo se puede trepar por los objetos dorados, del mismo modo que sólo se abren las puertas de este color. En cuanto nos hagamos con la pistola tendremos que acompañar a Phelps hasta la armería, para encontrar a su propietario. Recordad que para salir airosos de los interrogatorios, se-▸






**LA MÚSICA** (y la vibración) nos darán pistas sobre los objetos relevantes de la escena.

## ¡OJO AL DATO!

**Un reparto de lujo...**
**ESTARÁ INTERPRETADO POR ACTORES DE TV**

Además de Aaron Staton (Mad Men) como protagonista, también vamos a reconocer el rostro de Alexa Alemanni (en la imagen) John Bobek, William Charlton o Kevin Scott Allen.





**LOS INTERROGATORIOS** se alternarán con secuencias de acción y zonas para investigar.

## TENDREMOS QUE UTILIZAR LOS MEDIOS POLICIALES DE LA "VIEJA ESCUELA"

**EL CINE NEGRO** es la principal inspiración de esta aventura, de los creadores de *GTA*.

**CIRCULAREMOS** libremente por la ciudad, y realizaremos misiones secundarias.



**LOS PERSONAJES SECUNDARIOS** tendrán una personalidad perfectamente delimitada, y en muchos casos estarán interpretados por actores conocidos.



**PODREMOS SUBIR DE RANGO** si estamos acertados en los interrogatorios. Las ventajas que consigamos se podrán invertir en ayudas adicionales.

rá crucial fijarse en las expresiones faciales de los sospechosos y decidir si mienten o si nos están contando la verdad.

**→ DESPUÉS DE DAR UNA VUELTA POR LA CIUDAD** al volante de nuestro coche patrulla (un escenario abierto de ambientación espectacular) nos enfrentaremos a un segundo caso, "Atención al cliente", un tiroteo en la puerta de una zapatería. Para resolver este homicidio, además de nuestra observación, tendremos que sacarle la verdad a una de las empleadas de la tienda, la señorita Clovis Galleta. Parece que la víctima, el señor Cage, tenía unos asuntos pendientes que tendremos que descubrir con un poco de presión.

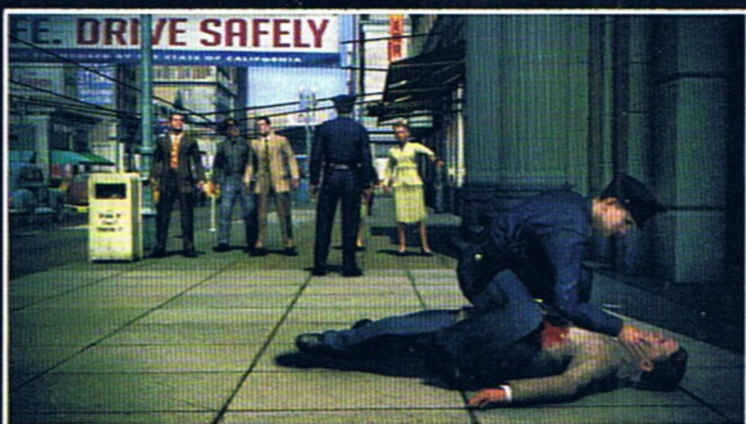
Poco a poco, irán apareciendo nuevos datos sobre la mesa: su mala relación con un joyero de la zona, el número de disparos... si estamos acertados con nuestras deducciones, subiremos de rango. En este punto, podemos seguir dos vías de investigación: acudir a una armería para seguir la pista al arma o ir directamente a por el principal sospechoso.

**→ PERO ATRAPAR A LOS CRIMINALES NO SERÁ FÁCIL.** Cuando entramos a la joyería, nuestro sospechoso saldrá corriendo y tendremos que darle caza en una emocionante persecución. Cole Phelps no es ningún justiciero, así que mantendrá el punto de mira sobre la espalda del fugitivo hasta que se rinda.

Una vez en comisaría el, todavía agente, Phelps, tendrá que sacarle una confesión. Será mejor que os fijéis bien en todos los detalles (y en las pruebas que tenemos apuntadas en nuestro libro de notas) porque nuestro ascenso podría depender de este interrogatorio. ¿Impresionados? Pues estos casos apenas representarán el tutorial de *L.A. Noire*, aún nos queda mucho por descubrir en esta ciudad llena de misterios y glamour. HC

**→PRIMERA IMPRESIÓN**

Cuanto más jugamos a esta aventura, más nos impresiona. *L.A. Noire* promete ser uno de los bombazos del año, con la impecable factura de todos los juegos de Rockstar.




**TODOS LOS CRÍMENES** estarán inspirados en alguno de los casos reales más "truculentos" de la época. No se va a escatimar en detalles crudos.



**COLE PHELPS** pasará por diferentes departamentos de la policía metropolitana.

**LOS PERSONAJES** y la ambientación recrean el ambiente de posguerra.

## LOS ANGELES, LA CIUDAD SIN LEY

Las playas, el paseo de la fama y los estudios de cine convierten a la ciudad de Los Ángeles en un lugar perfecto para ambientar una aventura policiaca. Estos son algunos ejemplos de nuestras anteriores visitas:

**24: THE GAME** era una versión jugable de las aventuras de Jack Bauer para PS2. Como agentes de la CTU, teníamos que recorrer el "downtown" en busca de una célula terrorista. Las calles del distrito financiero eran reconocibles.




**GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS** aunque la ciudad de Los Santos es un emplazamiento ficticio, está claramente inspirada en Los Ángeles. Sobre todo los barrios más populares de South Central.



**TRUE CRIME STREETS OF L.A.** fue la primera aventura "abierta" que se ambientaba en la capital californiana. En ella acompañábamos al policía asiático Nick Kang por un área de más de 200 km cuadrados.



**EL CLÁSICO** vuelve remozado. En los combates, las criaturas harán gala de unas animaciones más fluidas que nunca.

■ 17 de junio ■ Nintendo ■ Aventura

# ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Algunas aventuras son tan épicas que no nos importaría revivirlas una y otra vez, sobre todo si vienen enmarcadas en un "remake" tan cuidado como este. Y por fin la leyenda se reescribirá en castellano.

## LAS CLAVES



**1 LOS PERSONAJES** tendrán un aspecto mucho más definido y expresivo, implicándonos aún más en la historia.



**2 LAS MAZMORRAS** también recibirán una capa de pintura, y algunos puzles sufrirán ligeras modificaciones.



**3 MINIJUEGOS** clásicos como la pesca, las misiones secundarias o la recolección de arañas nos darán un breve respiro.

■ **EL HÉROE DEL TIEMPO VUELVE** 13 años después de hacer historia en N64, y ahora en versión estereoscópica. Desde la intro, con Link cabalgando por las praderas de Hyrule, vamos a apreciar un completo lavado de cara, que irá más allá del logrado efecto de profundidad.

Para empezar, la espesa niebla del bosque Kokiri se habrá disipado, y la iluminación será mucho más viva, y así veremos con claridad nuevas texturas como la hierba, la corteza de los troncos (el Árbol Deku estará hecho un roble) o los reflejos del lago Hylia. Además, el mercadillo y los espacios interiores mostrarán una nitidez tan sólida como el modelado de los personajes: Link ya no será el "poligonero" de N64, sino un hombrecito muy bien formado, con una animación tan impecable que en vez de hyliano, parecerá humano.

→ **EL CONTROL TAMBIÉN SE ADAPTARÁ** a los nuevos tiempos. La interfaz táctil despejará la pantalla superior de indicadores y mapas, cediendo todo el protagonismo a la acción. En los combates, fijaremos los objetivos con uno de los gatillos laterales, mientras nos movemos con el stick. Como novedad, la vista en primera persona hará uso del giroscopio de 3DS, que nos permitirá mover la consola como si fuese la cámara del juego; así apuntaremos con el arco, el bumerán o el gancho de un modo más realista.

Además, se introducirán cambios estructurales en las mazmorras, y unos cuantos extras aún por desvelar (¿nuevos minijuegos?), que culminarán el regreso triunfal de un mito en la historia de los videojuegos. HC

**→ PRIMERA IMPRESIÓN**

**Una oportunidad de oro para redescubrir esta obra maestra, "remasterizada" en 3D, y ahora sí, traducida. Los cambios son para bien a primera vista.**







**EL MENÚ TÁCTIL** nos permitirá equipar los ítems "a dedo", pero también podremos asignarlos a los botones, como en N64.



**RECORRER HYRULE** a lomos de la yegua Epona provocará una sensación 3D muy creíble en los escenarios.



**LOS DECORADOS** en interiores estarán renderizados en 3D y muy bien iluminados. Se acabaron los gráficos borrosos.

## ¡OJO AL DATO!



**Más intuitivo que nunca...**

### LA TÁCTIL NOS PONDRÁ LAS COSAS MÁS FÁCILES

¿Os acordáis del laberíntico Templo del Agua? Y de toda su familia también, ¿verdad? Bueno, pues cambiarse de botas una y otra vez, sacar el arco en plena batalla final o echár un trago de poción cuando más lo necesitemos, dejará de ser un tedioso ajetreo de menús, ya que la gestión de objetos desde la pantalla táctil no interrumpirá la acción ni un segundo. Por tanto, podremos completar los puzles más peliagudos de una forma mucho más dinámica.

## CADA RINCÓN DE HYRULE MOSTRARÁ UN ASPECTO MÁS PULIDO, DIÁFANO Y DETALLADO



NK PASARÁ de ser un niño
un adolescente, gracias al
der de la Espada Maestra.



**LOS JEFES FINALES** impondrán más respeto, como Ganondorf, que se saldrá de la pantalla... y de esos cuadros.

**EL MEJOR SIMULADOR** de conducción todoterreno regresará cargado de mejoras y modos adicionales.

## LAS CLAVES



**1 LOS VEHÍCULOS,** de diferentes épocas, estarán recreados con detalle. Podemos ajustar el reglaje de los motores.



**2 LA SIMULACIÓN** será muy exigente, con sensibles diferencias según la tracción y el terreno en que corramos.



**3 LOS MODOS** de juego serán muy variados, con nuevas competiciones como la Gymkhana de Ken Block.

**24 de mayo** **Codemasters** **Velocidad**

# DIRT 3

El límite de velocidad de 110 Km/h en autopistas ha dejado de preocuparnos. Y es que con estos coches (y nuestra mejor técnica con el mando) ya no volveremos a pisar el asfalto.

**EL CAMPEONATO DEL MUNDO DE RALLIES** se nos ha quedado corto. Por eso en *DIRT 3* (la próxima entrega de la saga "heredera" de *Colin McRae*) estas pruebas cronometradas por tramos se van a completar con todas las competiciones off road imaginables: rallycross, trailblazer, carreras de buggies y la Gymkhana del piloto Ken Block.

El aspecto de los coches (desde leyendas como el Lancia Delta S4 hasta el nuevo Ford Fiesta WRC) será impactante gracias al uso de una versión evolucionada del motor EGO, que se utilizó en *F1 2010*. El realismo no se quedará en su diseño o en los daños, sino que alcanzará nuevas cotas con la inclusión de efectos de lluvia y nieve "extremos" o de una iluminación impecable durante las carreras nocturnas.

**HABRÁ MÁS DEL DOBLE DE MODOS DE JUEGO** que en la segunda entrega, y lo más destacable serán las opciones multijugador: a las carreras online se unirán minijuegos para 8 participantes como "invasión" (en el que tenemos que derribar siluetas de cartón), "transporter" (una especie de guerra de banderas) o "infección" (en el que jugaremos a un corre que te pillo en un área cerrada). También habrá un modo para dos corredores a pantalla partida y un editor de vídeo que nos permitirá subir nuestras proezas a Youtube, Por si todo esto fuera poco, el estilo visual (con colores apagados) será muy personal y estará envuelto con una banda sonora de lujo, que su creador, Christian Stevenson, ha calificado como la mejor desde *GTA Vice City*. HC



**PRIMERA IMPRESIÓN**

Ya era el mejor simulador de rallies que se podía encontrar en cualquier consola. Y con los nuevos modos de juego y las mejoras gráficas y sonoras, esta entrega parece imbatible.



**EL CAMPEONATO DEL MUNDO,** por tramos cronometrados, nos llevará por tres continentes, en los que tendremos que conducir en las condiciones más extremas.



**EL EFECTO DE LLUVIA** se va a "recuperar" de la espectacular simulación que pudimos ver hace unos meses en *F1 2010*, que corría bajo el mismo motor.



**LOS VEHÍCULOS** estarán construidos con todo lujo de detalles, y sufrirán daños que afectarán al pilotaje.

## ¡OJO AL DATO!



Juego de campeones...
**CON LA COLABORACIÓN DE MIKKO HIRVONEN**
El actual líder del campeonato del mundo de rallies nos habló del juego y nos llevó a dar un impresionante "paseo" en su Ford. Su labor es similar a la de Colin McRae en los inicios de esta saga legendaria.

## PILOTAREMOS VEHÍCULOS ACTUALES Y COCHES CLÁSICOS DEL CAMPEONATO



**LOS COCHES DISPONIBLES** irán desde los Mini de los años 60 al Ford Fiesta WRC de Hirvonen.



**LOS MODOS DE JUEGO** incluirán una Gymkhana por un circuito urbano. También encontraremos minijuegos para ocho jugadores.

**EL ARGUMENTO** nos pondrá en la piel de uno de los héroes de la legión, que debe salvar el Reino de Ehb.

## LAS CLAVES



**1 LOS COMBATES** en tiempo real nos permitirán cubrirnos, esquivar y hacer todo tipo de ataques y magias.



**2 LOS TESOROS** que liberen los enemigos o hallemos en los cofres serán la recompensa del guerrero.



**3 EL COOPERATIVO,** para 2 jugadores en la misma consola y hasta 4 online, promete diversión asegurada.

**Mayo** **Square Enix** **Rol**

# DUNGEON SIEGE III

¡Hay que ver cómo son los héroes de los juegos de rol! Por muy mala pinta que tenga una mazmorra, siempre encuentran una "excusa" para colarse dentro y registrarla a fondo en busca de baratijas...

**EL REINO DE EHB ESTÁ SUMIDO EN EL CAOS.** El Rey ha caído y la décima legión, su guardia de élite, está casi extinta. Pero aún queda alguna esperanza: cuatro valerosos héroes tendrán en su mano (y en su espada, claro) devolver la paz al pueblo.

Cada uno de ellos tendrá su propio estilo de lucha: Reinhart es un mago, Katarina usa armas de fuego, Anjali es poderosa con el fuego y Lucas es el típico guerrero. Al subir de nivel adquiriremos nuevas habilidades (activas y pasivas), que podremos ir potenciando. Además, cada personaje tendrá dos modos de ataque distintos que cambiarán por completo su estilo. Lucas, por ejemplo, pasará de atacar con espada a dos manos a usar una táctica más defensiva y prudente con una espada y un escudo.

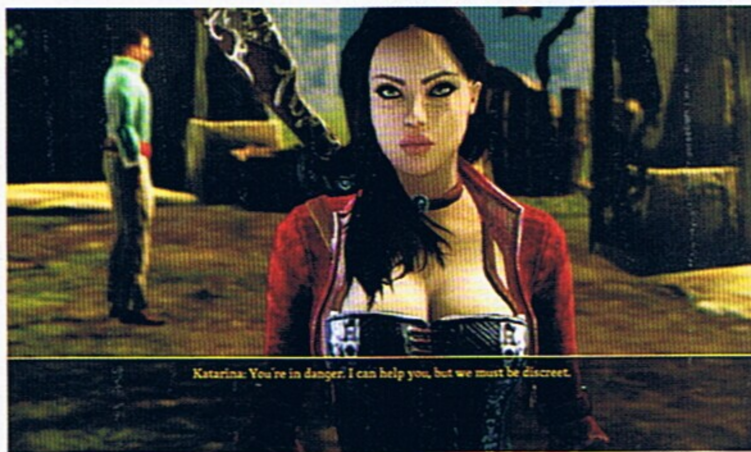
**EL MODO COOPERATIVO SERÁ LEGENDARIO,** porque podremos jugarlo con un amigo a pantalla partida o formar un equipo de 4 héroes en el modo online.

El planteamiento será el de un clásico "hack´n slash" al estilo de *Baldur´s Gate* o *Diablo*. Los combates en tiempo real, la evolución de nuestro personaje y la recolección de cientos de piezas de equipamiento serán los verdaderos protagonistas del desarrollo, aunque en sus más de 40 horas de duración también visitaremos montones de ciudades donde podremos afrontar misiones secundarias de todo tipo. HC

**PRIMERA IMPRESIÓN**

El juego nos ha enganchado y, aunque no es innovador, parece que será muy largo y completo.


**LOS COMBATES** nos permitirán usar todas las habilidades de nuestro protagonista en tiempo real, e incluso combinarlas con las de nuestros compañeros. ¡Mola!.



**LOS DIÁLOGOS** no serán tan numerosos como en otros juegos de rol, aunque también los habrá. Además, en algunos momentos deberemos tomar decisiones.

## ¡OJO AL DATO!



**Debut en las consolas...**
**SU CREADOR YA HIZO LOS DOS ANTERIORES**
Chris Taylor, el creador de las dos entregas previas, está al mando del juego, que por fin llegará a nuestras consolas. Trabaja codo con codo con Obsidian, los desarrolladores de *Fallout: New Vegas*, entre otros.




## LA AVENTURA DESTILA ROL CLÁSICO AL ESTILO *DIABLO* POR SUS CUATRO COSTADOS



**CAMBIAR EL ESTILO DE LUCHA** es otra de las ventajas que tendrán estos héroes.



ESTAS PELEAS nos obligarán a sacar nuestro repertorio de puños y patadas si no queremos cobrar de lo lindo.

**LAS CLAVES**



**1 PELEAS ARCADE.** Al contrario que en otros juegos de MMA, el control será sencillo y directo desde el principio.



**2 LOS ESTILOS DE LUCHA** rondarán la decena: muay thai, kick boxing, wrestling, judo, kárate...



**3 EL MODO HISTORIA** contará las penurias y vivencias de cada uno de los luchadores presentes en el juego.

Junio | 505 Games | Lucha

# SUPREMACY MMA

**Estas "montañas de músculos" se pelean sin seguir las normas... será mejor que bajemos al ring a explicarles un par de cositas.**

**LOS COMBATES DONDE TODO VALE** están a punto de poner a prueba nuestra dureza. Los chicos de Kung Fu Factory, responsables de títulos de lucha como *UFC*, vuelven al mundillo de las MMA (artes marciales mixtas), esta vez con un arcade de lucha que será accesible para cualquier usuario. Las peleas serán de lo más "underground": sin reglas y en rings de mala muerte, sin ninguna escapatoria.

Los combos serán muy sencillos de ejecutar, con un botón para los puñetazos, otro para las patadas y un tercero para las presas. Habrá hasta 10 estilos de lucha, como kick boxing, kárate o jiujitsu. Así, la fuerza y la agilidad de cada luchador serán factores que habrá que cuidar: un boxeador, desde cerca, nos dejará "sonados" con su receta de nudillos, pero, si mantenemos la distancia, tendremos mucho ganado.

**→ EL MODO HISTORIA SERÁ LA BASE DEL JUEGO.** A partir de secuencias con forma de cómic, conoceremos la infausta vida de los luchadores. Algunos serán reales, como Jens Pulver o Jerome Le Banner, y otros, ficticios. Además, por primera vez en un juego de este tipo, habrá féminas, en concreto veremos dos "damiselas": Felice "Lil Bulldog" Herrig y Michele "Diablita" Gutiérrez.

Los efectos del sudor, la sangre y los moratones se irán acentuando a medida que lluevan las "caricias" en busca del triunfo por KO o por sumisión. Os aseguramos que las luxaciones de algunos huesos os producirán escalofríos. Dado el marcado tono arcade del juego, en ciertos momentos podremos activar también un modo turbo para descoyuntar a los rivales. HC

**→ PRIMERA IMPRESIÓN**

El control es muy intuitivo, y eso se traduce en combates frenéticos, pero hemos notado algunos fallos gráficos.

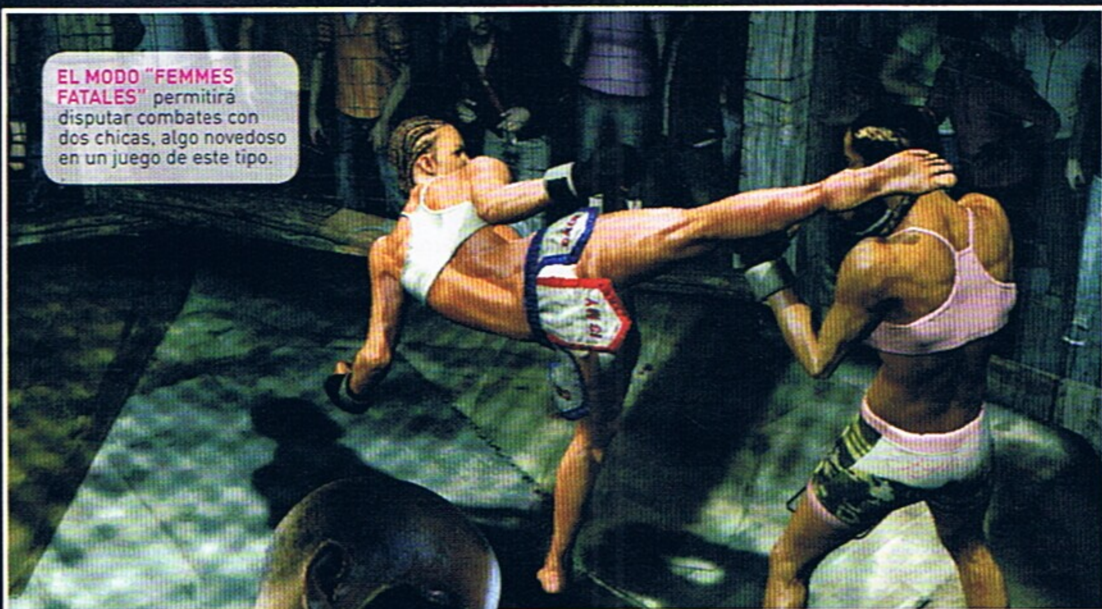


LAS PRESAS llevarán a los luchadores al suelo y, a menudo, podremos finalizarlas con QTE de machacar el joystick o con movimientos tan brutales como éste.




LOS GOLPES se podrán dirigir a la cabeza, el pecho, los brazos o las piernas. Cada parte del cuerpo tendrá su propio indicador de "stamina", según el daño recibido.

# DESTACARÁN LA DUREZA DE LOS COMBATES Y LA SENCILLEZ DE CONTROL



EL MODO "FEMMES FATALES" permitirá disputar combates con dos chicas, algo novedoso en un juego de este tipo.

## ¡OJO AL DATO!



**En Londres...**

**ESTUVIMOS CON LAS CHICAS DEL JUEGO**

En nuestro viaje a Londres para echar nuestras primeras partidas, pudimos conocer a Michele "Diablita" Gutiérrez y Felice "Lil Bulldog" Herrig, dos señoritas capaces de tumbar al más pintado. ¡Mirad qué brazo!

EL RING recibirá la visita de unos luchadores que no entienden de clemencia.

# MUCHO MÁS QU

ESTRENOS

## DVD

### Tron Legacy

- Género Ciencia ficción
- Protagonistas Jeff Bridges, Olivia Wilde, Michael Sheen...
- Director Joseph Kosinski
- Precio 15,99 €
- También en Blu Ray 29,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆





**ARGUMENTO:** Sam Flynn, un experto en tecnología, investiga la desaparición de su padre y acaba metido de lleno en el mismo mundo de programas violentos y juegos de lucha donde su progenitor ha estado viviendo los últimos 25 años.
**EXTRAS DVD:** Primer vistazo a Tron Uprising, la nueva serie animada de Disney XD, Visualizando Tron, Instalando el reparto, Descubre Blu Ray. ✶

### Mortal Kombat

- Género Acción
- Protagonistas Robin Shou, Linden Ashby, Christopher Lambert...
- Director Paul W. S. Anderson - John Leonetti
- Precio Blu Ray 17,95 €
- También en DVD 11,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★☆☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



**ARGUMENTO:** Ahora que la saga *Mortal Kombat* vuelve a las consolas, se reeditan las dos películas que se estrenaron en su día. Lord Rayden ha rescatado a un experto en artes marciales, una estrella de cine y un soldado, sus tres elegidos. El destino del mundo descansa sobre sus hombros mientras toman parte en brutales y espectaculares combates.
**EXTRAS DVD:** Tráiler, Mortal Kombat: Comienza el viaje... ✶

### Narnia La travesía del viajero del alba

- Género Fantástica
- Protagonistas Ben Barnes, Skandar Keynes...
- Director Michael Apted
- Precio 21,95 € (incluye Blu Ray)
- También en Blu Ray 21,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



**ARGUMENTO:** Edmund y Lucy Pevensie, dos intrépidos viajeros, regresan a Narnia. Los protagonistas son absorbidos por un cuadro y transportados a un mundo mágico donde se encontrarán con el rey Caspian y con un ratón llamado Reepicheep, junto a los cuales tendrán que afrontar una misión que decidirá el destino de Narnia.
**EXTRAS DVD:** Comentarios del director, Escenas secretas eliminadas, Contenidos interactivos... ✶

## MÚSICA

### Rise Against

Endgame es el nombre del sexto álbum de estudio del grupo de punk-rock de Chicago. Fieles al estilo de anteriores trabajos, sus canciones abordan temas sociales y políticos de todo tipo, que van desde los efectos del huracán Katrina hasta la lucha contra la homofobia.

- Compañía Universal
- Precio 21,99 €




## LIBROS

### Tempestira

Esta novela se ambienta en el mundo de *Wo of Warcraft* y está protagonizada por el elfo d la noche Malfurion Tempestira. Cuenta una historia localizada en la Pesadilla Esmeralda una zona corrupta que ha empezado a crece

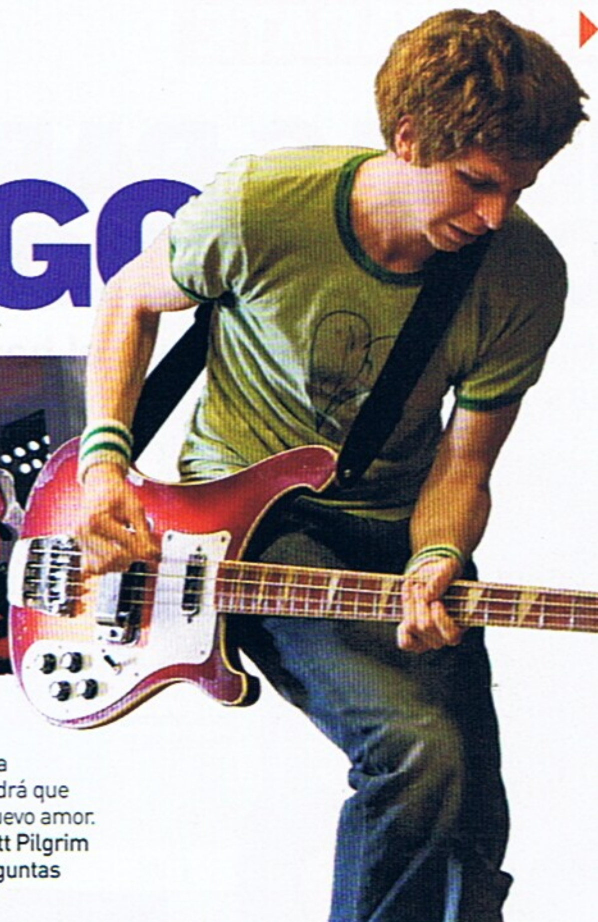
- Editorial Panini
- Precio 17,95 €

# VIDEOJUEGOS

ESTRENOS
## DVD







### Scott Pilgrim

- Género Comedia
- Protagonistas Michael Cera, Mary Elizabeth Winstead...
- Director Edgar Wright
- Precio DVD 20 €
- También en Blu Ray 29,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆

**ARGUMENTO:** Mientras Scott Pilgrim intenta desembarazarse de su última conquista, aparece en su vida Ramona, la mujer deseada. Ahora tendrá que luchar contra los múltiples ex de su nuevo amor.
**EXTRAS DVD:** Escenas inéditas, Scott Pilgrim contra las tomas falsas, Juego de preguntas y respuestas, Comentarios... ✶




### Megamind

- Género Animación
- Protagonistas Megamind, Titán...
- Director Tom McGrath
- Precio 21,95 €
- También en Blu Ray 29,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



**ARGUMENTO:** Megamind es un villano que, después de años de fracasos en su intento de conquistar Metro City, logra por fin derrotar a su enemigo Metro Man. Sin embargo, su vida deja de tener sentido y decide crear un nuevo héroe rival llamado Titán. El problema es que éste no quiere conquistar el mundo como Megamind, sino destruirlo.
**EXTRAS DVD:** Ponte detrás de las cámaras con el reparto y el equipo técnico. ✶



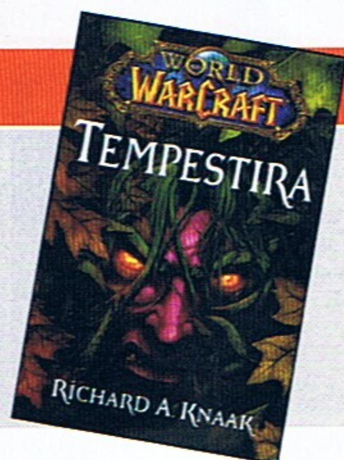

### Caza a la espía

- Género Thriller
- Protagonistas Naomi Watts, Sean Penn, Sam Shepard...
- Director Doug Liman
- Precio 18 €
- También en Blu Ray 30 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



**ARGUMENTO:** Valerie Plame dirige una investigación de la CIA sobre la existencia de armas de destrucción masiva en Irak. La Casa Blanca ignora sus conclusiones y defiende la invasión del país. El marido de Plame escribe un artículo en el New York Times haciendo públicos los resultados de la investigación, lo que desata una encendida polémica.
**EXTRAS DVD:** Audiocomentario, Tráiler, Ficha artística, Ficha técnica, Ficha de doblaje y Filmografías. ✶




## CINE



### Thor

Adaptación cinematográfica de los orígenes del superhéroe de Marvel. Considerado responsable de un conflicto bélico, Thor es desterrado por su padre del reino celestial de Asgard y condenado a vivir en la Tierra, rodeado de seres humanos.

- Productora Paramount
- Estreno 29 de abril

# IDEAS PARA COLECCIONISTAS

## Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



### ◀ UN ÍTEM EN LA MOCHILA

La primavera es una época perfecta para salir de excursión campestre con la mochila a cuestas. Pero un buen consolero no se olvida de su afición en ningún momento, así que además de meter una portátil junto a los bocadillos, sale de casa llevando a la espalda la mochila que os proponemos, adornada con la seta de los juegos de Mario.

**Más información en:** www.artbox.co.uk
**Precio:** 28 €





### ¡AFINA TU PUNTERÍA CONTRA LOS ZOMBIS! ▶

Ya habéis leído que los zombis van a volver a la carga en el nuevo *Resident Evil: Operation Raccoon City*, así que no perdáis el tiempo y comenzad a practicar vuestra puntería en esta galería de tiro, que funciona con un rifle láser.

**Más información en:** www.thinkgeek.com
**Precio:** 24 €




### ◀ ESTRATEGIA ESPACIAL PARA UN JUEGO DE MESA CLÁSICO

¿A que todos conocéis Risk, el clásico juego de mesa? Bien, pues esta versión esta basada en *Halo Wars*, el juego de estrategia de Xbox 360. Incluye más de 290 piezas, y nos permite reproducir sobre el tablero las batallas que disfrutamos en nuestra consola.

**Más información en:** www.vistoenpantalla.com
**Precio:** 49,50 €




### ◀ TODO EN ORDEN CON GEARS OF WAR

¿Sabéis como se reconoce a un fan de Marcus Fenix? Primero, porque le veréis mordiéndose las uñas mientras cuenta los días que faltan para que llegue *Gears of War 3*, y además, porque usa este llavero y la cartera, que se venden conjuntamente en un pack.

**Más información en:** www.vistoenpantalla.com
**Precio:** 21,51 €



### YA PUEDES TENER TU PROPIO NANOSUIT ▶

El traje de combate que llevamos en el espectacular *Crysis 2* está perfectamente reflejado en esta figura articulada. Mide 18 centímetros de altura, está articulada y es de la marca Neca, toda una garantía de calidad.

**Más información en:** www.fnac.es
**Precio:** 20,85 €

## MANGA Y CÓMIC

### Último

Llega el primer manga de Stan Lee, el creador del universo Marvel. En él, unas extrañas marionetas llamadas "infantes" autómatas, encarnaciones del bien y del mal, se tendrán que enfrentar duramente.

**Publicado por:** Panini
**Precio:** 14 €




### Yo, Dragón

El nuevo cómic de Juan Giménez, autor de La Casta de los Metabarones, es una saga de fantasía medieval que narra la larga y cruenta lucha por el poder en una familia real.

**Publicado por:** Norma Editorial
**Precio:** 14 €



# ¿QUIÉN?

# ¿CUÁNDO?

# ¿DÓNDE?

**Las preguntas que todos nos hacemos sobre uno de los juegos más esperados quedarán resueltas en el próximo número. ¿No os imagináis de qué famosa saga estamos hablando? Tenéis un mes para adivinarlo...**

**NOTA:** Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios ajenos a nuestra voluntad. Lamentamos las molestias que se pudieran ocasionar.


## STAFF

**DIRECTOR:** Manuel del Campo

**REDACCIÓN**
**SUBDIRECTOR:** Javier Abad
**REDACTOR JEFE:** David Martínez
**JEFE DE SECCIÓN:** Daniel Quesada

**MAQUETACIÓN**
**DIRECTOR DE ARTE:** Abel Vaquero
**JEFE DE MAQUETACIÓN:** Sole Fungaiñño
**MAQUETADOR:** David Plana

**SECRETARIAS DE REDACCIÓN:**
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

**COLABORADORES:** Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez , Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Melissa

**CORRESPONSAL:** Christophe Kagotani (Japón)

**PUBLICIDAD**
**DIRECTOR COMERCIAL:** José E. Colino
**JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES:** Jessica Jaime
**DIRECTORA DE PUBLICIDAD:** Mónica Marín
**PUBLICIDAD:** Noemí Rodríguez
**COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:** Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

**Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.**
**DIRECTORA GENERAL:** Mamen Perera
**DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:** Amalio Gómez
**SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:** José Aristondo
**DIRECTOR DE PRODUCCIÓN:** Julio Iglesias
**COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN:** Miguel Vigil
**DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:** Virginia Cabezón
**DIRECTOR DE SISTEMAS:** Javier del Val
**DIRECTORA DE MARKETING:** Belén Fernández

**REDACCIÓN:**
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
**SUSCRIPCIONES:**
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

**Distribución:** DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
**Portugal:** Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
**Transporte:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**Imprime:** Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
**Depósito Legal:** M-32631-1991
**Edición:** 06/2011

**DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA**
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
**ARGENTINA.** York Agency, S. A.
**MÉXICO.** Pernas y Cía., S. A. de C. V.
**VENEZUELA.** Distribuidora Continental.

**Printed in Spain**



Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

